「ポケットピカチュウ」3月発売決定!!

ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ

平成10年3月1日発行(毎月1回1日発行)
第14巻第3号(通巻276号)
昭和62年9月7日第3種郵便認可

NINTENDOは任天堂の登録商標です。

# NINTENDO ファミマガ64

1998
3月号

590YEN

DQ追撃速報!

●モンスター同士を配合することが判明

ドラゴンクエストモンスターズ

●ラストステージまで一直線

ヨッシーストーリー最終攻略

+

ハイスコアアワードシステム募集

●98年初春!任天堂最新速報!!

ゼルダの伝説 時のオカリナ

F-ZEROX

1080スノーボーディング

ポケットカメラ

ポケットピカチュウ

新春特別企画!

●最新作『5』はもちろんGB版までの情報をバッチリ掲載!

## 実況パワプロ大特集

寺田プロデューサーを直撃

●『完結編』・『スピリッツ』までのNEW寺田ワールドを分析

## 『スーパーロボットS』徹底研究

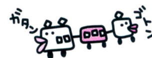
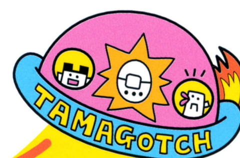




GAME BOY / Super GAME BOY

© BANDAI 1997　© BANDAI 1998
ゲームボーイは任天堂の商標です。

## 今度のたまごっちは、育てるだけじゃ、おわらない。



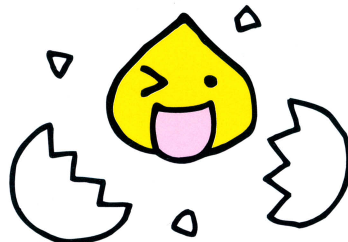


新発売！

ゲームボーイ第3弾

# ゲームで発見!! たまごっち オスっちとメスっち

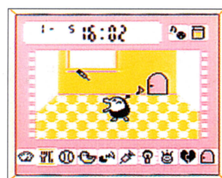




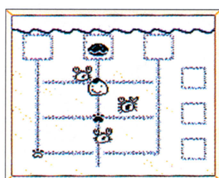
ブリードをばっちり成功させて、新種を誕生させてね！



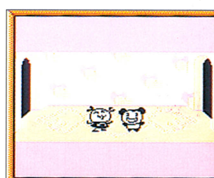
これが音声チップと時計チップ搭載のスペシャルカセットだ！



オスっちとメスっちをアダルトっちにしてからブリードさせてね！



育成ミニゲームのほかにも、いろんなあそびが増えたよ!



ブリードに成功すれば、新種のたまごっちが生まれるかも?!

**価格4,286円(税別)**

今度は、育成中のたまごっちがアダルトっちになると、ブリードできるんです。お相手は自分ちのたまごっちでも、ともだちが育てたたまごっちでもOK! 成功すれば、まぼろしのたまごっちがうまれるかも!?

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
Tel.03-3847-5113

BANDAI





TAMAGOTCH TAMAGOTCH TAMAGOTCH




N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

## 初めての楽しさ!! 4人であそべるスリル満点のボードゲーム!

新発売!




© BANDAI 1996・1997
© BANDAI 1997 / 1997 NINTENDO / 1997 HUDSON SOFT

価格6,800円(税別)




優勝すると変身する
「熟たまごっち」大集合!!
まだまだいるよ!

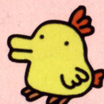

お金もっち


カッパっち

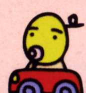

サンタおやじっち


コギャルっち


かぶりものっち


パタパタっち


ホネっち


マイカーっち


フラダンスっち


くさっちもどき


ヨーヨーアフロっち

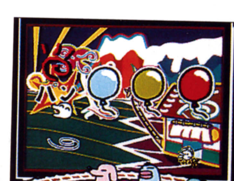

春風っち

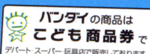

ヤムチャっち


魔法使いっち


さいころを振って自分のたまごっちを進めながら、お世話エネルギーで育てよう!


イベントやカードで逆転!逆転!お店では、おなかやごきげんアップ!


ミニゲームもいっぱい!4人で対戦すればガンガン盛り上がるぞ!




●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

NINTENDO64 専用ソフト

コントローラパック対応 18




およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

選手たちの
クセや個性から、
数百種類にもおよぶ
多彩な技の数々を
超リアルに再現！

熱狂と興奮が渦巻く超迫真の闘い！

N64に精鋭戦士たちが結集！

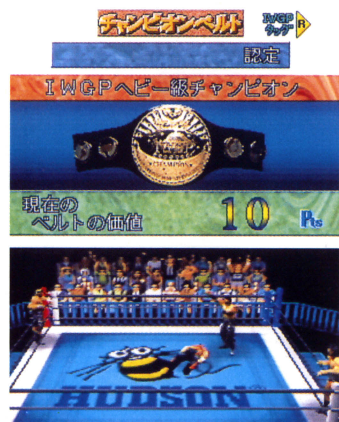
シングル、タッグ、
バトルロイヤル、そして
IWGP選手権。
さらに自らの闘いの
記録を自分のベルトに
刻むモードも！

Z+A+B
ラゴン・スープレック

ピング・バック



炎の道を征く者たちの
魂を震わす闘いがいま始まる！




3Dスティックならではの操作で闘いの真髄を実現！

新日本プロレスの
選手たちが実名で登場！




大好評発売中／価格6,980円（税別）

©1998 HUDSON SOFT
©1998 NEW JAPAN PRO-WRESTLING
イラスト／坂井永年



HUDSON®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622

# ファミマガ64 1998 3月号

## 今月の表紙

●表紙：スーパーロボットスピリッツ
●表紙デザイン：池田伊知郎
●©葦プロ／創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／東映／BANPRESTO



## CONTENTS


6 実況パワプロ大特集 『1』から『5』までのヒストリー&出張版パワプロ広場（仮）

14 NEW寺田ワールドの序曲 『S』とその次回作を直撃インタビュー

36 ヨッシーストーリー怖いものナシ大攻略＋ハイスコアコンテンスト

20 ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～

24 ゼルダの伝説 時のオカリナ

98年NINTENDO64ソフトラインナップ速報by任天堂

28 F-ZERO X

30 1080°スノーボーディング

32 Nintendo HEAD Line：ポケットピカチュウ・SFC版『カービィ』最新情報ほか

46 NBA IN THE ZONE'98

51 飛龍の拳ツイン

54 ハイパーオリンピック イン ナガノ64

56 シムシティ2000

60 カメレオン・ツイスト

61 トップギア・ラリー



58 どすこい64部屋！・64大相撲

62 トランセル種市のポケモンリーグ

65 今月のGBフラッシュ：ゲームで発見たまごっち!!おすっちめすっちほか



85 ファミマガ64 ニューリリース＋読者プレゼント

86 N64メーカー最新レポート：ボンバーマンアクションほか



70 RGBマニアック

73 ファミマガ64ランキングBOX

78 ジャーナルNEWS

82 読者アンケート

92 超ウルトラ技：ヨッシー特集

98 新作カレンダー


### スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、「DD専用」はニンテンドウ64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

| | | |
|---|---|---|
| ① | ② | ⑤ |
| | | ⑥ |
| | ③ | ⑦ |
| | | ⑧ |
| | ④ | ⑨ |

②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（ ）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と使用可能な外部バックアップ機器名を表記。（ ）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器名を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器名を表記。


ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©（株）徳間書店/インターメディア・カンパニー　1998　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標、著作権所有物を掲載しています。© 1997　Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部のイラストに対するものです。また、1つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。

本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

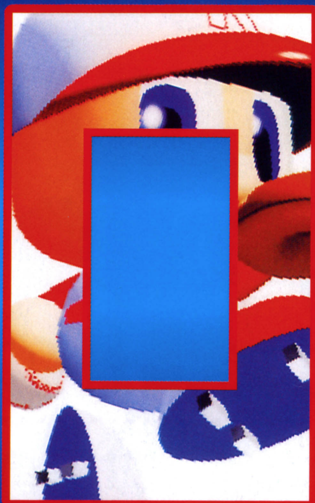

●広告に関するお問い合わせはTel.03-5569-6215までお願いいたします
●ウル技に関する質問はTel.022-213-7555まで

**それ以外に関する質問はTel.03-5569-6232まで**
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限らせていただきます。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

# 『パワプロ』徹底考察!!

# 比較＋最新情報





元祖『'94』から最新『5』まで、『パワプロ』の歴史を徹底的に検証!! さらに、『パワプロ5』広報への直撃インタビュー。出張版パワプロ広場（仮）もあるよ

# 大特集

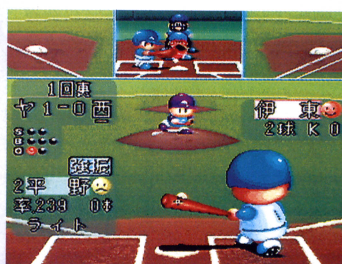
## 『5』はこうして生まれた、パワプロヒストリー



1994年に第1作が発売されて以来、野球ソフトのトップを走り続けてきた『実況パワフルプロ野球』シリーズ。ここでは、単に前作を受け継ぐだけでなく、システムや、操作性、モードなどでも進化し続けてきた『パワプロ』シリーズの歴史を、一作目のSFC版『'94』から、3月19日発売予定の最新作N64『5』まで、徹底的に検証していくぞ。



➡最新作『5』でも、基本的なシステムは元祖と変わらず踏襲している



⬆この3Dの視点が、それまでのどの野球ゲームとも違って画期的だった

### 野球ゲームに革命!? 『実況パワフルプロ野球'94』

記念すべき『パワプロ』の第1作。何よりも驚かされたのはその絶え間ない実況だった。それまで野球に限らず、スポーツゲームに実況はほとんどないに等しかったが、このゲームではABC放送の安部憲幸アナの声で本物の試合中継を見ているかのように滑らかな実況を実現していた。さらにミートカーソルを使用した3D視点でのバッティングは、上からの視点しかなかった野球ゲーム界に新機軸をもたらした。




⬆滑らかな実況には、皆度肝を抜かれた




⬆このカーソルが3Dを可能にした

### 細かい点がパワーUP 『実況パワフルプロ野球2』

第2弾は、基本的なシステムは前作を踏襲しながら細かい点でパワーアップ。主な変更点は、ペナントレースが当時の実際のプロ野球と同じ130試合までできるようになったこと、バッテリーバックアップ機能が追加されたことなど。また、実況はABC放送の太田元治アナの声を使用している。




⬆太田アナが実況したのは『2』のみ



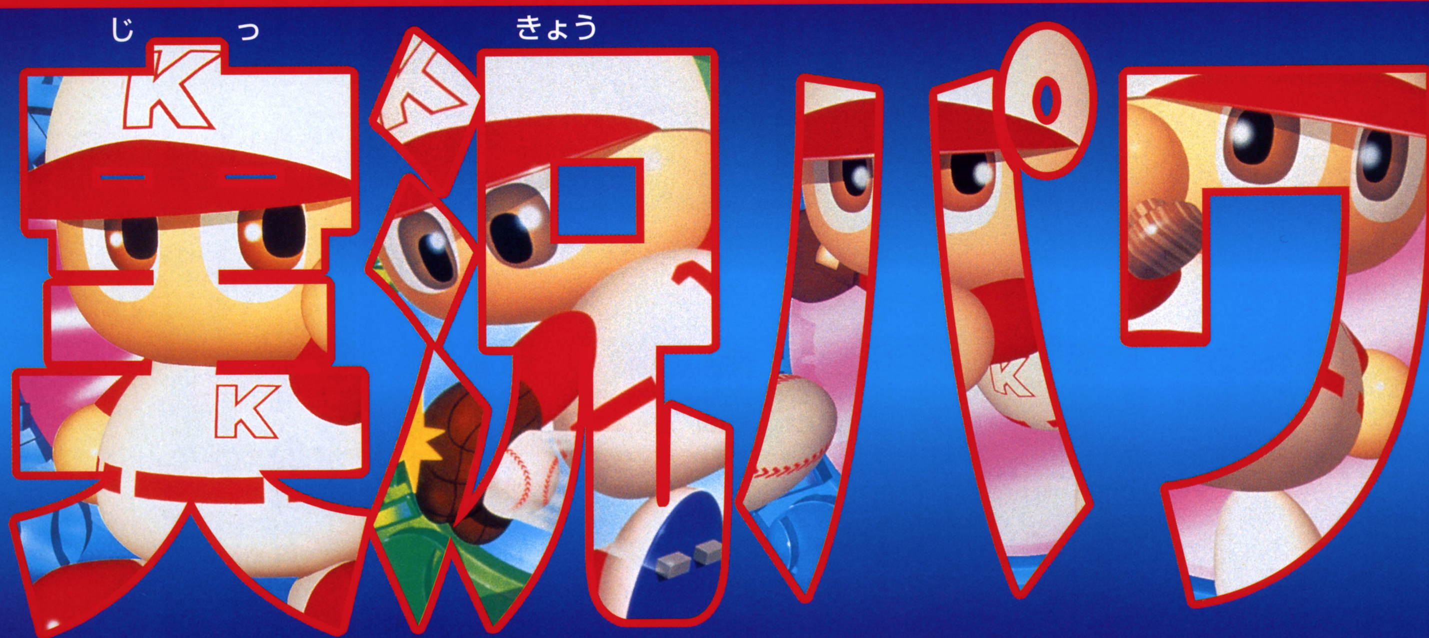

⬆現実と同じペナントがうれしかった




⬆前作よりキャラクタが少しスリムに

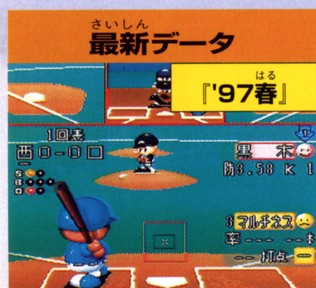
©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.・KONAMI／（社）日本野球機構／IBM BIS

# ファミマガ64だからできる、こだわりの

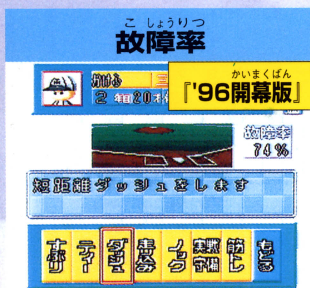



## 「サクセス」初登場『実況パワフルプロ野球3』

この『3』で、SFCの『パワプロ』は、ほぼ完成されたと言っていいだろう。この後『'96年開幕版』、『'97年春』がSFCで発売されたがいずれも『3』のデータを更新したものだった。前作からの最大の変更点はサクセスモードの追加。ペナントよりハマると大評判だった。



⇧新しくなったのはデータのみ



⇧故障率が表示されるようになった



⇧野球選手の育成は画期的だった

## N64で生まれ変わった『実況パワフルプロ野球4』

N64になって大幅にパワーアップ。サクセスモードでは、ピッチャーも育成できるようになり、イベント数も大幅に増加。実況もより滑らかでクリアになった。選手の動きもスピーディになって操作性もアップ。また、パワプロ君はレンダリングで処理され、立体感のあるキャラクタになっている。



⇧実況もさらに滑らかになった



⇧待望のピッチャーの育成が可能に



⇧つるつるのキャラでイメージも変化

## 期待の高まる最新作『実況パワフルプロ野球5』

言わずと知れた最新作。現在、前作からの変更点として、パワプロ君がレンダリングからイラストになったこと、シナリオモードが復活すること、サクセスモードは高校野球が舞台になることなどが明らかになっている。



⇦高校野球を舞台にした新しいサクセスがどんなものになるか楽しみだ



⇧育成が二軍選手から高校生に



⇧平面的なキャラに戻っている

## シナリオ考察



# 『5』で新たに復活するシナリオモードの変遷

前年のペナントレースでの名場面をゲーム上で再現するシナリオモード。その与えられた場面から勝利することで、シナリオクリアとなる。『4』では削られたが、『5』で復活する予定だ。

『5』のモード選択画面には、シナリオの文字がしっかりと書かれている



シナリオをクリアするには、とにかく勝利すればいい。勝ち方まで、ペナントレースを再現する必要はなし



前年のペナントレースの名場面を再現したシナリオが、それぞれ12ずつ用意されており、それをクリアしていく

## 元祖『パワプロ』から受け継がれたモード

『94』では全てのシナリオで自分の球団を選択できたが、『2』からは、シナリオが各球団に1つずつ用意され、その球団で勝利しなければならなくなった。



『3』以降も各球団に1つずつというのは継承された



『2』からは、各チーム1つずつになったため、強いチームを選んで勝つということができなくなった



初めのシナリオモードでは、相手チームは設定されていたが、プレイヤーのチームは任意で選ぶことができた

## 独断と偏見で選ぶファミマガベストシナリオ

ここでは『94』から『97年春』までに収められた、全60シナリオの中から、ファミマガ64のベストシナリオを3つ選んでみた。選んだのは、『97春』の「炸裂」、『3』の「大反撃」、そして『2』の「終わりの始まり」。「炸裂」は相手投手はヘロヘロで打ちやすいが、9回だけで4点を返さねばならなく、初心者の練習には最適。「大反撃」はなにより9点差を逆転という痛快さをとった。「終わりの始まり」はヘロヘロのピッチャーを継投してしのぐのも、また野球の醍醐味の一つ、ということで選んだ。

## 簡単そうで難しい!!



8回表、2対2の同点から。ピッチャーはヘロヘロの中西。控えの仲田、古溝もボロボロだ



7回表、無死ランナー無しから。点差はなんと9点。恐竜打線に火をつけて、残り3回で逆転するのだ



4点を追って、9回表一死満塁。相手ピッチャーはヘロヘロの今中。確実にランナーを返して勝利を目指す

## 『5』のシナリオを大胆予想する

我がファミマガ64では、『5』に収録されるシナリオを予想してみることにした。まず条件の一つとしては、'97年度のペナントレースの試合であること。これは当たり前。さらに、各リーグの優勝チームは日本シリーズのそれぞれ勝った試合になるだろう、という条件が考えられる。これは絶対そうだとは言い切れないが過去のシナリオからしてそうなる確率が高いのでは? なお、今回予想したシナリオはあくまでファミマガ64編集部が独自に予想したものなので、ハズレても責任は取らないのであしからず。

| チーム | 日付 | 状況 | 実現率 |
|---|---|---|---|
| 広島 | 9月11日 | 対阪神戦。3点差を追って9回裏2死満塁、バッターは緒方。相手ピッチャーは、抑えの切り札葛西。奇跡の逆転なるか。実際の試合は、緒方が球団史上初の逆転満塁サヨナラホームランで劇的勝利。 | 90% |
| 近鉄 | 8月24日 | 対ロッテ戦。10対0でリードされた3回裏の攻撃から。相手ピッチャーは園川。一方的なムードの試合だが? 実際の試合では、コツコツと点を返した近鉄がプロ野球史上3度目の10点差逆転勝利。 | 85% |
| ヤクルト | 10月18日 | 対西武戦。0対0、8回表の攻撃。崩れる気配もない西口から点を取れるか。実際の試合では、この回の先頭打者テータムがソロアーチ。石井一が3安打完封で、日本シリーズ第一戦快勝。 | 40% |



## サクセス考察

# ペナントレースよりハマるサクセスは『5』で高校野球に

「パワプロ」といえばサクセス、というくらい有名になってしまったこのモード。これだけハマる人が多いのも、ひとえにこの選手育成モードが良くできているから。とくに『4』では中毒者続出のおもしろさだ。




イベントが豊富な『4』のサクセスモードは特に人気が高い。下手なシミュレーションゲームよりデキがいいかも

## 『3』から生まれた選手育成モード

サクセスは『3』で初めて入った。その時はまだ、投手の育成はできなかったが、コーチや友人たちとのイベントも豊富に用意されており、全国の野球少年が選手を育てる楽しみに明け暮れた。




野手の育成ができた『3』のサクセス。練習メニューや監督の評価など、基本は全部ここででき上がっていた

## ピッチャーの育成も可能になった『4』

前作で要望の高かった投手の育成を実現。さらに、登場人物やイベントの大幅増加で飽きることのない作りになった。

『4』で初めて可能になったピッチャーの育成は、野手より数段難しく設定されていた




## イベント激増




『4』のサクセスは、とにかくやるたびに新しいイベントの発見があった。写真は彼女との出会いイベント




コーチも新しく、打撃、守備、育成など、指導ジャンルに分かれて登場した

## 高校3年間で育成する最新作の『5』

最新作のサクセスモードは、今までのように、プロの二軍ではなく、高校野球が舞台になった。野球部のマネージャーやスカウトなどの新しい登場人物、それに球ひろいなどの練習メニューも加わって、より楽しいものになりそうだ。




高校野球が舞台になった『5』のサクセスは、球ひろいなどの練習メニューが新たに用意されている




評価を聞く人達も一変した。監督、コーチからキャプテンやプロ野球チームのスカウトになっている

## 甲子園を目指せ！




右側にいるのはライバル？

## 番外編 パワプロ君、その変化の歴史

パワプロ君も、少しずつ変わっている。それをタイトル画面で比べてみた。ただし『5』だけはサクセスモードの画面写真だ。

『'94』 ややズングリした感じで目が小さいのが特徴。ポーズも取っていない

『2』 目と頭が、前作よりグッと大きくなり、さらに頭がつぶれた感じだ

『3』 目立つのは、目と目の間がくっついたこと。前作よりかわいくなった感じ

『4』 目がそれまでより格段に大きくなっている。円柱形の頭も特徴だ

『5』 ゲーム画面なので単純比較はできないが、やっぱり目が非常に大きい

## 打者に見るパワプロ君

プレイヤーが一番良く目にするのはなんといっても打者のパワプロ君だ。彼らの変化を、振り向いた写真から見てみよう（『5』だけは振り向いた写真がないので向こう向き）。代によって4種類のパワプロ君に別れるのだ。

**初期型** 『'94』ではズングリしている

**安定型** 『2』から後のSFCはこの形に

**転換型** つるつるの肌と大きな目が特徴

**最新型** より平面的なキャラクタに

## パワプロ君生みの親 藤岡さんのコメント

パワプロ君は、誰にでも簡単に描きやすく、落書きしてもらいたい、そんなところから生まれました。初めのCG調のものをアニメ調にしたのは、よりキャラクタ性を出すためにです。ピカチュウもいいですけどパワプロ君の似顔絵も描いてください。

インタビュー

# 『パワプロ5』プロモーションチーム インタビュー『5』について聞く

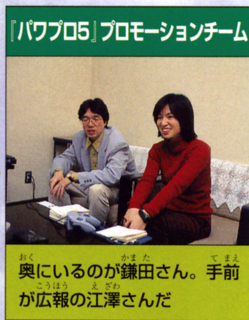
我がファミマガ編集部では、さらなる『パワプロ5』の情報を求め、『パワプロ5』プロモーションチームである、江澤亜希子さんと鎌田浩明さんへのインタビューを敢行した。ちなみに、江澤さんは『パワプロ5』の広報担当でもある。

——まず、やっぱり『5』についてお聞きしたいんですけれども、発売日が3月というのは、やっぱり『4』も去年の3月に発売されましたけどこのあともシリーズとして『6』、『7』、『8』と。

**鎌田** （笑）。まあ、どこまで出るか分からないですけど。長期的に決まっているわけではないですけれども、我々も毎年3月は『パワプロ』の月だっていう自覚は自分達にありますんで。

——3月に出るのがN64版で、PS版、SS版はちょっとずれてますよね。やっぱり『パワプロ』は任天堂のハードでというのがコナミさんにあるんでしょうか。

**江澤** そうですね。始まったのがSFCからですから、PS、SSも基本的にSFCからの移植ということになるので。



『パワプロ5』プロモーションチーム

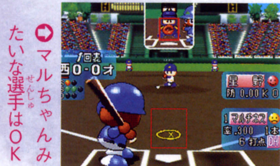
奥にいるのが鎌田さん。手前が広報の江澤さんだ

## ユーザーの要望に応えてシナリオを入れました

——『5』の内容面なんですが、頂いた画面ではやっぱりシナリオモードの復活っていうのが大きいと思うんですようね。やっぱりユーザーからの要望とかそういったものが大きいんでしょうか。

**江澤** うーん、そのへんは開発サイドの話になるんですけど。

**鎌田** やはり、『4』を作るときにシナリオモードを削除という話が去年にあったんですけれども、その時には結構、泣く泣くというところがあったんですね。何でなくなっちゃったんですかって言う人も多いという話しも聞いたんで。結構お客様からのハガキっていうのは特に開発部にたいしては非常に効くんですよ。やっぱり今まで買ってくれた人達にもっとおもしろいものをっていうのが常に開発部の頭の中にあるんで。極端な話をすれば1人がシナリオモード入れて欲しいと言ったら入れてしまうぐらいの熱意を開発部は持ってるんで。





マルちゃんみたいな選手はOK

——シナリオの内容面なんですがどんなシナリオが入るかといったものは。

**江澤** 続報をお楽しみに（笑）。

——パワプロ君がレンダリングからイラストになりましたが。

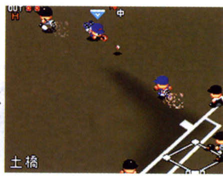
**江澤** これは、開発の考えなんですけれども、レンダリングされてると冷たい感じがするので、温かさを出したかったということで。賛否両論はあるかと思うんですが今回はこれでいこうと。

——モード選択の画面ですとシナリオ以外は今までのモードを継承かな、という感じですが。

**江澤** モードというわけではないんですけれども。本当にお話できないんですが（笑）、いろいろとシステム面でもずいぶん進化しているものになっているんで。

——ミートカーソルが変わりましたね。

**鎌田** うーん、今の段階では変わっているんですけれども、まあ開発部の方でも一番いいものを選んでいくと思うんで。





レンダリングからイラストに

——データはオリックスの中島は西武に入るというようなものも。

**鎌田** 多分大丈夫だと思います。

**江澤** 断言しませんよ（笑）。

——やっぱり外人選手の扱いが一番難しいと思うんですよね。

**鎌田** そうですね。けっこう、春来てキャンプやって、4月の半ばには帰っちゃうっていう奴とかいますからね（笑）。勘弁して欲しいですね、ああいうのは（笑）。

**江澤** 開発にとってはやな時期ですね。ヤキモキしちゃって。

**鎌田** なんか大型トレードとかあると、もう打ち込んじゃってるやつ、「あーっ」なんて（笑）。ちょっとかわいそうですけどね。

## 一軍に上がるには複数の方法があります

——サクセスなんですが、高校野球にしたのは。

**鎌田** 近いところに目標が毎回あって、1年はレギュラーとか、2年なら甲子園、3年になったらドラフトっていう随時目標があるのが高校野球ですから、その辺からかなあと。

——ダイジョーブ博士はやっぱり出てくるんでしょうね。ちらっと始めの画面に出てましたけど。

**江澤** さすが、良く見てますね。やってからのお楽しみです。

——犬はいますよね。

**江澤** 犬はいます（笑）。

——『4』のサクセスでは、イベントがやるたびに出てきたんですけど『5』ではどうでしょう。

**江澤** 結構、高校生らしいイベントがたくさんあるみたいで。

——授業出なきゃいけないとか。

**江澤** あるかもしれないですね。

——今回はスカウトの評価を上げてプロに指名されるのを待つと。

**江澤** それも一つの方法なんですけれども、基本的には甲子園に出て優勝して、ドラフト1位を目指してっていうのもあるんです。その他、個人でいい成績を収めていれば、どっかでスカウトが見ていて評価が良ければ入れるという。

——あのつり目の人はキャプテンですか。

**江澤** そうです。キャプテンの評価も重要みたいですよ。一応チームをまとめてる人なんで。

——彼女は、今頂いてる写真の外にもまだ何人か。

**江澤** いるかもしれないし、いないかもしれないし（笑）。

——（笑）。最後に、読者にメッセージをお願いします。

**江澤** 新サクセスをすごく期待してくださいということと『5』は『4』からさらに進化しています。本当に新サクセスだけじゃないんです。いろいろとお客様のご要望も取り入れているんで期待してください。絶対裏切りません。サクセスだけじゃなくって、作った選手は必ず対戦でも使ってくださいね。





甲子園に出られなくてもスカウトさんの評価を上げればチャンスはある？





## SFC版情報

# 『実況パワフルプロ野球BASIC'98（仮称）』SFC最新版が『5』と同日発売

『5』と同じ3月19日に、SFCの最新版『実況パワフルプロ野球BASIC'98（仮称）』が発売される。これは、基本的には『3'97春』のシステムをそのまま踏襲しつつ、選手データを新しくしたものだ。

### 原点に戻ってプレイを楽しむ

『BASIC'98（仮称）』は基本的なシステムはSFC版の前作『'97春』と同じだが、サクセスモードが入ってない点が大きく異なる。つまり、原点に戻って純粋に最新データで野球を楽しむのが大きな目的なのだ。さらに、アレンジチームのモードは入る予定なので『'97春』で作ったオリジナル選手を、パスワードで登録することは可能になっているぞ。

### 画面は『3』と同じ



⬆画面は『'97春』とまったく同じ



⬇いまやセ・リーグを代表するスラッガーに成長した松井。彼のデータは前作より着実に上がっているだろう



⬆データは最新のものが搭載される。なんのかんのと言っても本塁打30本、90打点以上打てる清原は強力そう

### IDの一撃!!



⬆野村ID野球の申し子古田捕手。彼のバッティングと強肩には、最新作でも悩まされそうだ



⬇やっぱりホームランは野球最大の醍醐味の一つ。対戦で打てれば、日頃のモヤモヤも吹っ飛ぶぞ



⬆サクセスがないだけに、友達と対戦でやる機会が多くなりそう。ほんろうされないよう腕をみがこう

## コナミから読者にお年玉プレゼント

### 『5』ゲットだぜ!!

コナミからファミマガ64読者のみんなに、ビッグなお年玉をもらったぞ！　テレカサイズカレンダーを30名様、卓上カレンダーを10名様、『パワプロ4』のソフトを3名様に、そして㊥が広報の江澤さんとの『パワプロ』対決でゲットした『パワプロ5』のソフトを3名様だ。プレゼントに応募する人は、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、『5』発売についての感想、欲しいプレゼント名を明記の上、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 パワプロお年玉プレゼント係 まで。締め切りは2月20日（必着）だ。みんなドシドシ応募してね!!


⬆なんと負けてしまった㊥。しかし、ご厚意で『5』のプレゼントはOKに


⬆『パワプロ』勝負で勝ったら『5』を読者プレゼントに、と申し込んだ㊥。自信があるのか江澤さんは笑顔で快諾

#### 『実況パワフルプロ野球5』



⬆3月19日発売予定の最新作

#### 『実況パワフルプロ野球4』



⬆いまだ根強い人気のソフトだ

#### 卓上カレンダー



⬆パワプロ君は4月に登場

#### テレカサイズカレンダー



⬆財布に入れておくと便利

※当選者の発表は5月号・パワプロ広場（仮）にて発表します。

出張版

# パワプロ広場(仮)

**発行所 (株)徳間書店／インターメディア・カンパニー**

今月はなんとカラーに復活！ ミスパワプロの発表もあるぞ！ え、忘れてた？

# これがエースの貫禄！パ・最優秀選手はV・K!!

先月号で、熱いペナントレースが終了したパ・リーグだが、その表彰選手の発表が先日行われた。栄誉あるパ・リーグMVPを受賞したのは、19勝をあげ最多勝を獲得して、西武ライオンズの優勝に貢献したV・K投手。この受賞結果について本誌所属パワフルプロ野球評論家魔術師Oは「投手の柱であるV・K選手と、打線の柱であるTDK選手の、ペナントレースにも負けない激しい争いでしたね。TDK選手の活躍も素晴らしかったんですが、最多勝だけでなく、完投数、投球回数でもリーグ1位を取ったV・K選手の受賞は順当だったといっていいんじゃないでしょうか。両リーグともMVPは投手が取りましたね。日本シリーズでの投げ合いが楽しみです。プライドのぶつかり合いになるでしょうね」と語っている。

個人成績 パ・リーグ 表彰

表彰選手

MVP V・K

新人賞 一里塚

沢村賞 該当者なし

パワプロ

## 主砲かエースか!? ゆれるMVP

パ・リーグのMVPの有力候補は2人いた。一人は1V・K投手だが、もう一人は、40本塁打で本塁打王を獲得し、さらに112打点をあげたTDK選手。ともにMVPを獲得するのに申し分ない成績で、どちらがMVPに輝くのか非常に注目された。結果的にはV・K投手の勝利数や投球回数が評価された形だ。しかし、40本塁打、112打点、犠打0というTDK選手の成績は、史上最も似合わない2番打者として永遠に球史に刻まれるだろう。

野手 TOP10 本塁打 項目にカーソルをあわせて ボタンを押して下さい

| | もどる | | 打率 | 打数 | 安打 | 二 | 三 | 本 | 塁打 | 打点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | TDK | | .294 | 585 | 172 | 42 | 1 | 40 | 336 | 11 |
| | 江田島 | Bu | .310 | 609 | 189 | 50 | 0 | 40 | 359 | 10 |
| 3 | 渡辺 | | .285 | 557 | 159 | 45 | 0 | 34 | 306 | 10 |
| | アラレちゃん | M | .287 | 599 | 172 | 39 | 0 | 34 | 313 | 10 |
| 5 | 佐々木 | Bu | .314 | 529 | 166 | 39 | 1 | 32 | 303 | 10 |
| | ミリティア | M | .286 | 570 | 163 | 28 | 0 | 32 | 287 | 9 |
| 7 | 城之羽 | F | .320 | 563 | 180 | 49 | 0 | 31 | 322 | 11 |
| 8 | レン | F | .316 | 532 | 168 | 51 | 0 | 30 | 309 | 11 |
| 9 | 鈴木 | BW | .289 | 598 | 173 | 39 | 0 | 29 | 299 | 10 |
| | ひぐちMAX | F | .233 | 614 | 143 | 26 | 0 | 29 | 256 | 6 |

➡MVPは逃したが、見事な成績を残したTDK選手。攻撃の柱となった

| タイトル成績 | 選手名(チーム) | パスワード | 投稿者 |
|---|---|---|---|
| 首位打者 .373 | ぴの(近鉄) | とごさ らへま かどま わると ぢより まはゆ かぬみ だまぜ ろやま おふの ぐびじ ぢぎか ぜ | 千葉県／粕谷聡 |
| 本塁打王 40本 | TDK(西武) | てたよ こどつ おでこ ばざぞ びむや だげま まめち ぜざね むつれ びふせ ほびき ぢでか ぜ | 神奈川県／川名大騎 |
| 〃 | 江田島(近鉄) | たきう こどわ きえび りいむ くむし げなま まめち ままゆ つのん びふき ほびき おぎか ぜ | 大阪府／魚谷武士 |
| 打点王 118打点 | レン(日本ハム) | ぜぎた こへま じじは ぞるて のびく だあみ じとみ かまつ でえび しけき るがそ はちか ぜ | 千葉県／増田龍也 |
| 盗塁王 41盗塁 | ミキト(ダイエー) | むふも らへま くどま むるて びふみ てすは だれみ だまや ぎわげ ぢふわ がびき ぢぎか ぜ | 宮城県／佐々木幹人 |
| 最多勝利 19勝 | V・K(西武) | せあた ぎふま んむず みいけ みほん ぶまき しろや かげみ かざゆ ぜべべ ぜめか じまと さぶそ びせゆ むざま ち | 埼玉県／窪添威 |
| 最優秀防御率 3.35 | 北村(オリックス) | へぜわ ばびみ めむど まいが ふにな だえみ ねどい まはち ぜぞか ふがぞ まぐま れまぢ うれれ なざぐ ねぐか まか | 静岡県／岩崎和也 |
| 最優秀救援 6SP | 超人R(オリックス) | じぢへ ろほま んむか むぎふ わちね たつぜ ぢがぜ だづみ だまむ はおび ぜとの してと げゆぜ にざめ でおぜ ぜちざ く | 愛媛県／小玉直樹 |
| 最多奪三振 233個 | まこと(ロッテ) | たはど でねま んぜか ぜいそ おとに ごちざ なねは だひみ かざま くべび ぜげの してと ねでは わあす なぎざ とまゆ まぐま く | 千葉県／佐久間信 |

番外編

## サクセス自慢の館 タイトル獲得選手

今月のサクセス自慢の館に登場するのは、パ・リーグのタイトルホルダー達だ。さすがに、ピッチャーもバッターもかなりの能力の持ち主ばかり。なかでもオススメは、やはりMVPを獲得したV・K投手だ。

サクセス登録選手

すべて 投手 野手 捕手 内野 外野

七福神 まこと 池谷 両津 越乃ファン 牛内

まこと 巨人 背番号 99

最高球速 149km/h スタミナ 185 コントロール 203 スライダー カーブ ナックル

左投 両打 サイドスロー

回復○ リリース○ ピンチ○ しりあがり バント○

Ⓐパスワード表示 選手削除画面 Ⓑこの画面終了

⬆最多奪三振のまこと投手。キレのよい変化球でバッタバッタと三振にとる



# 芸能面

# 看護婦さん惜しくも次点!!




## 沙織グランプリ獲得！

### 沙織さん喜びの共同記者会見

――グランプリ受賞おめでとうございます。今の感想を一言。
沙織　まさか、グランプリに選ばれるなんて思っていなかったんでびっくりしてます。でも、とってもうれしいです。
――この喜びを誰に伝えたい？
沙織　お父さんとお母さんかな。
――野球選手のカレがいるって聞いたけど。
沙織　え？　違いますよー。彼は友達ですよ。ト・モ・ダ・チ。
――彼といるとき、いつも顔が真っ赤だって話ですよ。
沙織　でも…うーん、やっぱり友達ですね（キッパリ）。

### 沙織VS看護婦さんの壮絶なデッドヒート

ミスコン開始当初は、沙織と由紀の一騎討ちだった。ところがゲドー君のイベントを見た読者が増えるにつれ、看護婦さんファンが急増。沙織にあと一歩まで肉迫した。この結果について本誌所属、芸能評論家の魔術師Oは「私の弘子は人気ないんですかねえ…。弘子ぉ～」と語っている。

### 生みの親、遠山氏のコメント

上位に沙織、由紀が来るとは予想していましたが、看護婦さんは意外でした。しかしそれより意外なのはお母さんが4位という事！　だれが31票も入れたのだろう？　シャレか!?　投票してくれたみなさん、どうもありがとうございました。『パワプロ5』のキャラクタ達もよろしくお願いします。

**沙織**



某ゲームのヒロインに似てるが赤の他人…のハズ

| 順位 | 名前 | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 沙織 | 77票 |
| 2 | 看護婦さん | 71票 |
| 3 | 由紀 | 47票 |
| 4 | お母さん | 31票 |
| 5 | 優子 | 23票 |
| 6 | 弘子 | 11票 |
| 6 | 記者さん | 11票 |
| 6 | フジ…さん | 11票 |

### 最強チームを作ろう　ポジション別選手募集

先月、1番、センターを募集したけど、今月はそれを拡大して一気に複数のポジションを募集するぞ。今月のお題は、左の表の5つだ。それから、伸ばしてほしい能力や特殊能力の目安を表に書いておいたので参考にしてほしい。もちろん、先月送ってくれた人の選手も選考対象に含まれるので安心してくれ。ハガキに、必ず選手の名前とポジション、能力、特殊能力を書いて**ポジション別コンテスト係**まで。もちろんパスワードも忘れずに。あと、これは強制ではないけど一言その選手のウリをコメントとして書いてほしい。能力が同じくらいだった場合、そのコメントが選考のポイントになるかもしれないぞ。宛先、締め切りは下の他のコーナーと同じ。残りのポジションは来月募集する予定。最後に、ABボタン同時押しのウル技は使用禁止。

| 打順・ポジション | ポイント |
|---|---|
| 1番 センター | 走力とミートカーソル、守備力、肩力。特殊能力は内野安打○、アベレージヒッター、盗塁○、送球○など |
| 2番 セカンド | 走力とミートカーソル、守備力。特に守備力は重視。特殊能力はバント○、盗塁○、右打者なら流し打ちなど |
| 3番 ファースト | ミートカーソル、パワー。守備力は軽視。特殊能力はアベレージヒッター、パワーヒッター、チャンス○など |
| 4番 サード | ミートカーソル、パワー。特にパワー重視。特殊能力は、パワーヒッター、チャンス○、逆境○、など |
| 5番 レフト | ミートカーソル、パワー、肩力、走力。特殊能力はパワーヒッター、チャンス○、逆境○、サヨナラ男など |

### 広場はキミが作る！　おハガキ大募集

出張版パワプロ広場（仮）はどうだったかな。来月は日本シリーズ詳細レポート。ファミマガリーグで日本一になるのは、伝統の巨人か、それとも力の西武か。いよいよ決定するぞ。

さて、パワプロ広場（仮）では寒い夜を吹き飛ばすような熱いみんなのおハガキをまだまだ募集中だよ。広場へのご意見や、ご感想はふれあい広場へ。また、『5』への質問や、要望、感想などは、『5』発売オメデトーコーナーまで。サクセスモードでいい選手ができたらサクセス自慢の館まで送って欲しい。それから、大事なことを一つ。サクセス自慢の館や、ポジション別コンテストに選手を応募する人は、必ず書いたパスワードを自分でもう一度打ち込んでみること。そうすればパスワードを間違えることはほとんどなくなるからね。さて、各コーナーの宛先は、

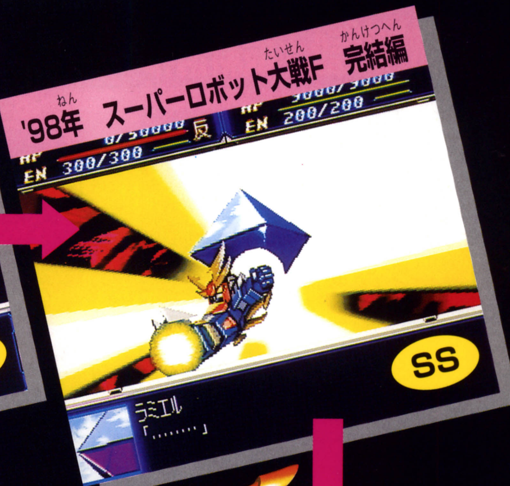
**〒105-8622　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　ファミマガ編集部　パワプロ広場（仮）係**まで。今月の締め切りは2月20日（必着）だよ

**予告**
**パワプロ広場（仮）**
**日本シリーズ開幕　栄冠はどちらの手に？**
**次号のパワプロ広場は2月21日発売予定**










スーパーロボットスピリッツ
'98年
N64

# 新たなる矢は放たれた!!の序曲(プレリュード)

ロボットによる格闘ゲーム、『スピリッツ』の醍醐味をバンプレストの寺田さんに語ってもらう!

| N64 | バンプレスト | 格闘アクション |
|---|---|---|
| | | 内部バックアップ（未定） |
| | 発売日未定 | 未定 |
| | | 振動パック対応 |
| | 予価7800円 | 未定 |

## ロボット大戦の戦闘を格闘ゲームに

寺田さんと言えばやはり『スーパーロボット大戦』シリーズが思い浮かぶ。それを、今回N64に参入するにあたって、なぜあえて格闘にしたのか。その根本の部分を寺田さんに聞いてみた。

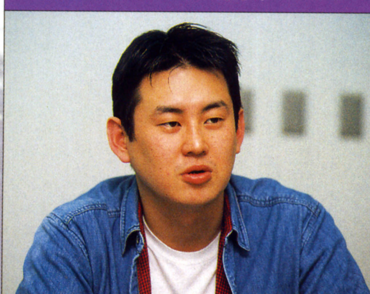
――『スーパーロボット』シリーズというとシミュレーションというイメージがあるんですが、今回格闘ゲームにしたのはどうしてなんでしょう。

**寺田** ほかのジャンルでスーパーロボットものができないかな、というのがもともとあって。実を言うと、シミュレーションの『スーパーロボット大戦』の戦闘シーンとかは、あんまり動かないですよね。ただキャラがビームライフル撃ってっていう感じで。あの戦闘部分をもうちょっとなんとかできないかなと思ったんです。ただ、全部が全部は無理なんで、それで主人公というかキャラ同士で戦闘ができるように、つまり『ロボット大戦』の戦闘部分を対戦風にしてみたかった、というのがまず一つ。それからアニメのGガンダム見て「あ、いいな、これ」と思って。ただ、スーパーロボット同士が闘うのに理由が必要なんで、最初はスーパーロボットファイトみたいなものを設定して、スーパーロボットで一番強いキャラを決めるんだとかいってたんですけど、どうもノリが違うんです。で、ストーリーモードというのを決めて、なぜ味方同士で闘わないとダメなんだとか最後に倒す敵は何者なのかというのを、ああいう『ロボット大戦』みたいなストーリーでやっていこうと。

――ゲームは基本的に2D格闘ですが、キャラをポリゴンで描いたのは?

**寺田** まず、ポリゴンじゃなかったら人間の格闘の方がいいかな、と。『バーチャロン』とか見てると、ポリゴンのロボットというのはカッコいいですし、ポリゴンはロボットでやってこそナンボと違うんかという。2Dのグラフィックだと、逆にロボットらしさがまず出ない。なら、ポリゴンでロボットの格闘ゲームをやろうと。あと、はやりだからというのもあるんですけどね（笑）。

### 寺田貴信さん



『第2次G』から『ロボット大戦』シリーズを手掛けてきたゲームプロデューサー。現在は、SSの『完結編』とN64の『スピリッツ』を制作している。

©葦プロ／サンライズ／NTV／創通エージェンシー／テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ／東映動画／BANPRESTO・葦プロ／GAINAX／Project Eva／テレビ東京／NAS／サンライズ／創通エージェンシー／ダイナミック企画／東映／BANDAI／VICTOR／BANPRESTO・葦プロ／創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／東映／BANPRESTO

# 寺田さん『スパロボ』の歴史

『第2次G』から最新作の『完結編』、『スピリッツ』まで、これが寺田さんがプロデュースしてきた『スーパーロボット大戦』シリーズだ!!




# 緊急報告

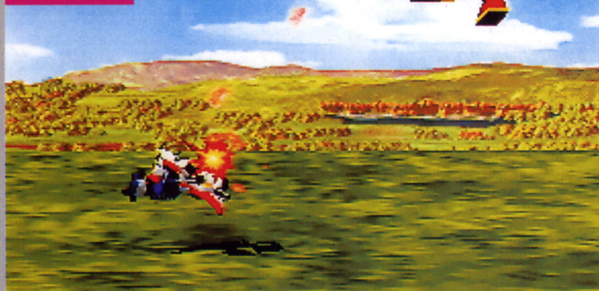
## 『スーパーロボット大戦』から『スピリッツ』へ

# NEW 寺田ワールド

## 『スパロボ』プロデューサー寺田さんに直撃インタビュー



### 空中戦を活かしたいですね




こういった空中から地上への遠距離攻撃も可能だ



### ロボットならではの闘いを実現

——今回、空と陸のフィールドに分けたのは、ロボットならではというところを意識して？

**寺田** そうですね。空飛ぶ対戦格闘は、私の記憶ではあまりないんですが、それらの作品が空中戦を活かしきってたかというと、そうでもないんで。空中戦をメインにするというだけじゃなく、空中でも闘えるという意味合いのもとに、もう1フィールド用意しました。空中に飛ぶと見せかけてキャンセルして下りて、相手が上へ飛んだときに対空技ぶち込んだりとか。下にいる敵を空中にぶっ飛ばして、ボルテスのチェーンナックルで掴んで引きずり落として、さらに蹴りをいれるとか。今までの格闘ゲームだと、パンチ、パンチでクルッと回って蹴りいれてっていうものだった。そこにチェーンナックルを飛ばして引きずり落とすとか、上に跳ね飛ばしちゃって遠距離攻撃で撃ち落とすとか、もう一歩先の、ロボットにしかできないものを入れたかった。

——たとえばダンバインみたいなロボットは、空のほうがよくて、いかに相手を空に上げるかみたいな駆け引きがある。

**寺田** そうですね。ダンバインの前からの投げって上に放り投げちゃうでしょ。放り投げて空中戦で翻弄して、下に叩き落としてオーラショットを撃つとか。そういう駆け引きを、しっかりしたわけです。あとやりたかったのはポリゴン格闘で飛び道具、これをうまいこと組み合わせられないかなと。スーパーロボットには、何とか砲とか何とかキャノンとかっていうのがありがちなんで、これはなんとか取り込めないかということで、なるべくどのロボットも飛び道具を持ってるようにしてます。



©ダイナミック企画／創通エージェンシー／サンライズ／テレビ朝日／BANPRESTO・葦プロ／創通エージェンシー／サンライズ／ダイナミック企画／東映／東北社／BANPRESTO

※『スパロボ』の歴史の写真にあるGBはゲームボーイ、PSはプレイステーション、SSはセガサターンを表します

※ロボット開発秘話は、なぜそのロボットをゲームに入れたのかを、寺田さんに語ってもらったものです。

## 一般ユーザーとマニアの両方が楽しめるゲーム性を追求

ロボットならではの格闘を作る上で、なぜN64を選んだのかを寺田さんにたずねてみる。

――ハードをN64にしたというのは、格闘に向いてるとか、そういった考えがあったんでしょうか。

**寺田**　格闘に向いてるかどうかはともかく、うちとしてもN64はやってないので、ここは一つやってみようかと。あと『ロボット大戦』みたいに、ロボットを知ってないと絶対にダメだということはこのゲームはないんです。ただ、ロボットを知ってたほうがいいですよという要求はしてますけど。そういうところが多いんで、PSよりは、子供さんとかにやってもらえるソフトをつくりたいな、という意味もあって。どっちかっていうとスーパーロボットファンなんですよという人よりも、子供さんにやって欲しいですね、と言いながら絶対ロボットファンにしか受けないという（笑）。



### 取っ付きの良さで十字キーを採用

――N64ですと、コントローラがほかの機種に比べて、ものすごく特殊ですよね。そのなかであえて十字キーを使って、3Dスティックを使わなかったというのは。

**寺田**　まず、取っつきの良さですよね。結局、確かに3Dスティックを使って新たなインターフェースで、新たな格闘を作ったらどうだというのもあるんですけど、それよりも、とにかくやってもらうことなので、（やっていて）慣れるというのはあまり入れたくなかったんです。もちろん格闘ゲームファンの方も意識して作っているので、まずこちらとしては取っつきの良さを重視するために、通常みなさんが使っている十字キーを使ってみました。

――十字キーの上とCボタンユニットだけで天空剣が出たりとか、必殺技を出すのにも、Cボタンユニットの上下左右全然分けてないですよね。あれもやっぱり取っつきやすさという点からきているんでしょうか。

**寺田**　そうですね。任天堂さんがおっしゃる「取っつきが良くてすぐ遊べる」という意味で、通常の格闘より一歩先をいってる作品にしたいなとは思います。必殺技の出し方とかも、難しいやつと簡単なやつに分けてあるし、それでもそんなに難しいやつはないと思います。基本的にボタンは（AとBの）2つにして、ガードは逆方向ガードで。ほかにも中キックとか大キックとかあったんですけど、複雑になっちゃうんで止めましょうと。一応、初心者をターゲットにしてるんで。ただし、そのなかで、たとえばしゃがみ途中のパンチボタンとか、そこらへんで、奥を深くしていこうかなというもくろみはあるんですけど。ただ、まず確実に技を出せるようにしようと。それで、あえてセンターポジションにもしたわけです。

――なるほど。

### ロボット開発秘話① R-1



なぜサイバスターじゃなくてR-1にしたかというと、サイバスターは格闘じゃなく、剣と遠距離武器という感じなんで。それで格闘と拳銃といえば、R-1だなと。

### 機能を活かした戦闘中のBGM

――声ですが、いまのところ、投げられたときとか、必殺技を出したときとかにしゃべるんですが、そのほかに入る予定とかっていうのは。

**寺田**　デモで入ります。あと勝ったときのポーズと、やっぱり必殺技。たぶん、あそこまで必殺技でしゃべる対戦格闘ゲームは、ないと思うんですけどね。だいたい、「ターッ」とか「ハーッ」とか使い回しのきそうなのが多くて。「スピリッツ」では、投げ抜けされて「オットット」とかいうのや（笑）、対戦中に「甘いっ」ていう、そこらへんにもこだわってるんですよ。あとぜひスタッフが言ってくれというのが「BGMはこれ以上は64じゃできない。これは血を吐きました」と。

――アニメの主題歌を使ってますよね。

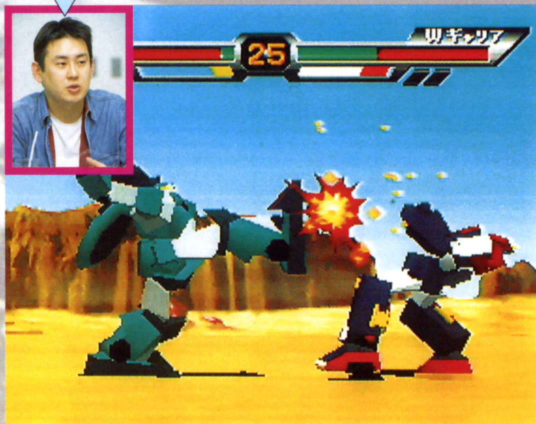
**寺田**　やっぱオリジナルのBGMというわけにいかないでしょということで。ちゃんと原作のBGMを使ってます。

### ロボット開発秘話② ウォーカーギャリア

ウォーカーギャリアを入れたのは、開発スタッフの中に、ウォーカーギャリアにいっちゃん思い入れある男が1人いまして「ちゃんとやるからギャリアを入れてください」という話になったんで、「はい」と。ロボットの中でウォーカーギャリアが一番いい動きをしていますけど、あれはスタッフの意見が反映されているんです（笑）。

## ロボットを知らなくても楽しめます

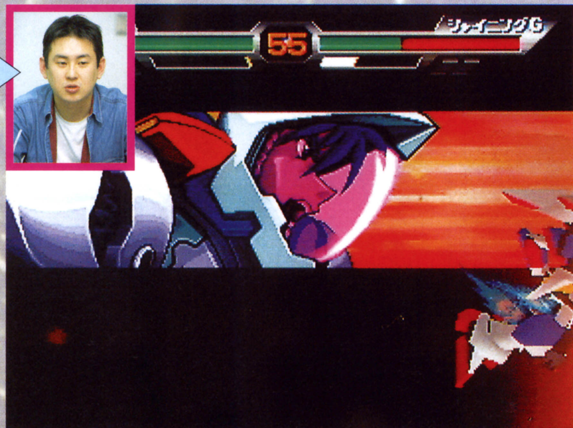


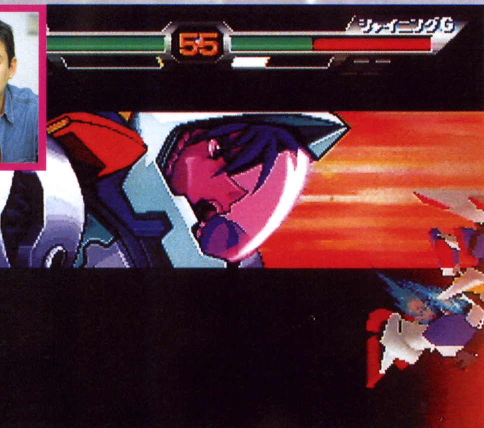



原作を知らなくても、技を出すだけで楽しめる

## いままでの格闘ゲームで一番しゃべります（'97年12月現在）








カットインの必殺技では、技名を叫びながら繰り出すのだ

**はみ出し『スパロボ』情報**　ボルテスVの必殺技で、有名なのはやっぱり超電磁ゴマだが、まだゲーム中に出てきたことがない。これについて寺田さんにたずねたところ「もちろん入りますよ。まだ必殺技が全部入ってないだけなんです」とのこと。全国のボルテスファンもこれで安心。

# スーパーロボットスピリッツ




——必殺技は、アニメーションを見て動きを設定してるんでしょうか。

**寺田**　それはもう全部。ボルテスバズーカもほんとに細かいとこですが、手が動いて銃が出るとき、よーく見ると銃身がスライドしてますよ。ダン、と撃って、自分自身反動受けたりとか、そこらへんはほんとに細かく。天空剣はちゃんとテンクウケンとやって。そのモーションが余計なんやというのがあるんですけど（笑）。いまそれがいちばん苦労してる。どうやって当てられるようにしようか。

——必殺技だけでなくて、通常のパンチとかキックもやっぱりアニメーションを参考にして。

**寺田**　そうなんですよ。最近はやりのモーションキャプチャー、実はこのゲームは無縁です。たとえばギャリアとギャリアが闘ってるとき、バズーカで殴ったら、殴られた方のバズーカが落ちちゃう。ああいう動きはモーションキャプチャーで取れない。バズーカつけて闘うわけにはいかないんで、いちいちテレビを見ながら。ウォーカーギャリアの背中からの投げで、「ヨットット、エーイ」というやつがありますよね。あれ同じことを原作でやってるんです。知ってる人は「あー、ICBMを受け止めて投げたときのモーションだ」とか、そういう細かいところもそのままやってるんですよ。

——ボルテスの投げ技も？

**寺田**　あれも原作でやってます。正直言って、背負い投げやってますよ。スーパーロボットって、なんでもやってるんですよ。

——カットインの絵とか。

**寺田**　すべて。ジロンはハンドル回しますよ。

——ウォーカーギャリアは、ぜひコントローラつきで。レーシングコントローラみたいなやつを一緒につけていただいて。

**寺田**　（笑）実際、どうやって動かすんだかわかんないですよね。あと、ストーリーモードで表情変わったりとかしますよ。

——表情が変わるというのは。

**寺田**　つまり、ストーリー中に怒ったりすると、怒った顔になる。『ロボット大戦』だとみんな1枚の顔でやってたのを。下手すると『ロボット大戦』より表情パターン多いですよ。




——登場シーンの合体デモとか、そういったものもありますね。

**寺田**　ストーリーモードをやっていただくと、そのデモが入って闘うんで、かなり盛り上がっていただけるんじゃないかなと。あと、N64なんで、見たくなければすぐ飛ばしてしまってもいい。

——そのへんは結構マニアっぽい方も楽しめる。

**寺田**　格闘ゲームとしての作り込みもそうなんですけど、演出的にもかなり豪華なソフトになるんじゃないですかね。あとモードも、練習モードとか、何人倒せるかっていうガッツモードとか、いっぱいあるんで。

——ゲージ持ち越しで勝ち抜くモードですね。

**寺田**　だいたい昨今の格闘ゲームのモードは一通りついてます。ただ、ありがちなんだけど、どの格闘ゲームもわりと軽んじてるところがストーリーモード。ほかの格闘って、別にストーリーを追求する必要ないじゃないですか。だって、原作もないし、ストーリーもない。『スピリッツ』は1人でも十分楽しめるようにしてます。一応7本ストーリーがあるんですけど、7本全部クリアしないと敵の正体がわからないようになってたりとか。たとえばシャイニングガンダムが敵キャラにいると、喧嘩を売ってくるんですよ。なんでこいつは喧嘩腰なんだと思う。それがシャイニングガンダムでやったら、なるほどそういうことなのかと。また、あのキャラはなんでこの時代にいるんだ、というときにそのキャラでやると環境が出るようにしてあるんで。ただ、それが入ったからといって、このゲームは素晴らしいんですよというわけにはいかない。あくまでも、なんで味方同士が闘っているんだというフォローのために気を抜かずに。そこらへんは『ロボット大戦』の意識が入ってます。『ロボット大戦』シリーズで、シミュレーションゲームでスーパーロボットへのこだわりを見せたのと一緒で、格闘ゲームでスーパーロボットへのこだわりを見せると、こうなりますということなんですよ。

——じゃあ、練習モードは、東方不敗が指導してくれるとか。

**寺田**　それ、いいですね（笑）。

——「なにをやってるこのバカ弟子が！」ってこう。

**寺田**　そうかあ（笑）。



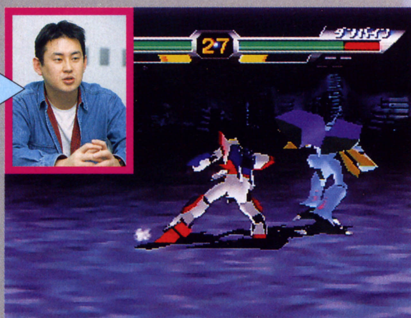

ウォーカーギャリアの動きも原作から。分かる人には分かる？

**ほとんどの動きが原作（アニメ）でやってます**

**ロボット開発秘話③**

**ダンクーガ**

ダンクーガを入れたのは非常に人間臭い動きをしてるんで。断空剣と断空砲がメイン武器だと思っている方がいると思いますが、アニメではほとんど殴ってるんですよ。




同じストーリーでも、ドモンとショウの立場では事情が変わってくる？

**7本のストーリーを楽しめます**

**ロボット開発秘話④**

**マスターガンダム**

マスターを入れた理由というより も、ガンダム同士で戦闘するというのはやっぱりGガンダムだなというのがあるんで。それで、同じ作品のシャイニングも入っているわけです。



**はみ出し『スパロボ』情報**　寺田さんがN64でお気に入りなのが振動パック。もちろん『スピリッツ』も対応している。「やられ具合によって振動の段階もつきますよ。あと、必殺技を使うときも振動するんです。シャ～イニング、ぶるぶるぶる、フィンガ～っと行くわけです」

# ロボットにこだわらず いいキャラゲーを作りたい!!

『スピリッツ』を作った後、寺田ワールドがどういう展開をしていくのか質問してみたぞ。

——このあと64DDとかも出るんですけれども、そちらのほうで、『スーパーロボット大戦』とか、そういったものを出したりとかはしないんですか。

**寺田**　『スーパーロボット大戦』は64にはあまり向いてないんで。64DDに関しては、（ハードが）出てからどういうことができるかと考えて、機会があればと。あとは『スーパーロボット大戦』のノリを共有させたソフトを出していきたいんです。たとえばキャラは違うんだけども、同じような課題を持ってつくったソフトとか。いつまでも『スーパーロボット大戦』だけというのではダメなんで。

——ロボット以外の別のキャラクタで？

**寺田**　とか使って、やっていきたい。それに合ったハードがあればなんでもやっていきたい。

——そのへんは、ほんとにロボットにこだわらずに。

**寺田**　ロボットにこだわらずですね。普通のキャラもやってみようと思っている。うち（バンプレスト）が他の名だたるメーカーさんと勝負できるのはどこだ、ということを考えたら、いいキャラがあったらゲームを作ることだよね、という結論に最近なったんで。

——いままでのシミュレーションとは限らずに？

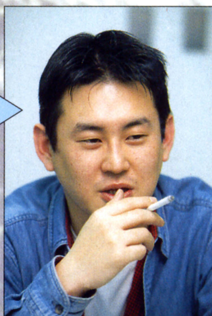
**寺田**　そうですね。キャラが一番生きるのは思考系のゲームなんですけど。

——思考系というと。

**寺田**　ロールプレイングですね。格闘とかもやってみたいですし。あと、キャラとしては特撮キャラに注目してるんです。ある日ふと考えてて、スーパーロボット以外で懐かしさもあって、みんなが知ってるキャラクタっていないかなーと思ってたら、ウルトラマンがあるじゃないか。いまもやってるし、バルタン星人みんな知ってるしって。今年は特撮かな、というのがあります。

——それでは、寺田ワールドの幕を1回ここ（『スピリッツ』）で閉じるという言い方をしてもいいですか。

**寺田**　とりあえず、別のことをやりますんで。一つの区切りはつけました。ただ、幕を下ろしちゃうっていうと、また張らないとならない（笑）。あとで、仮に幕開けたときに嘘つきって（爆笑）。最近、あいつの言うこと信用できねえとかって言われちゃう（笑）。



『ロボット大戦』はとりあえず『F』で終わり。64は未定です

## ロボット開発秘話⑤ ダイターン3



ダイターンは、見栄をきったり、がに股でジャンプしたり、ダイターンファンという扇子を持ってパタパタやってたりとか、その辺の動きがコミカルで面白いので入れました。

## ロボット開発秘話⑥ ダンバイン



ダンバインは、今回空中戦がありますんで。予定している技の中に相手を空中に放り投げたり、空中で使わなければならない必殺技があったりして、そうやって空中戦の意味合いをこれからどんどん出していくんで、そのなかで空中戦を得意とするロボットってなんだっけ？　あ、ダンバインだという。あと、武器を持っているロボットが欲しかったので。剣を持っていますしね。

## マニアックさにはまりバンプレスト入社

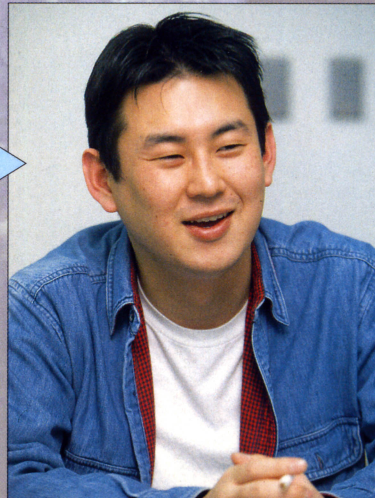
——寺田さんとゲームの出会いはいつだったんですか。昔からよくきかれてると思いますが。

**寺田**　小学校3年で交通事故にあって、大学生の兄ちゃんに跳ねられて、えらいケガしちゃったんです。電信柱にぶつかって、そのまま気絶して起きたら病院だったという（笑）。その大学生の人が、お詫びみたいな形で、任天堂の、テニスかなんか初期中の初期のモノクロのやつ。ダイヤルのやつを持ってきてくれたんです。それを見て「ゲームって面白いな」ということになって、その直後にインベーダーブームが起きたんで、そのままずるずるとやってきたと。

——作ろうと思ったのはいつごろなんですか。

**寺田**　作ろうと思ったのは大学のときですね。任天堂でゲームセミナーというのをやってたんですよ。それで、ゲームつくりたいなと。そのときに『第2次スーパーロボット大戦』をやってたんですよ、それに『第3次』も一応やって。そういえばバンプレストがあるな。変なゲームだよなあ、とか思って。子供向けに作ってたんですけど、見え隠れしてたんですよね、マニアックさが。なんでそんなキャラが入ってるって。このキャラは入れても、最近の子供はわかんないよとか。きっとマニアックな会社に違いないと思っていって入ったんですけど（笑）。

すごかったです、『バトルドッジボール』のパッケージにガンダムマークVとか書いてあって、だれがこんなマイナーなキャラをSDにしたやつはと思ったら、うちの先輩だったという（笑）。で、



「なんでこんなマイナーキャラをSDに」って（笑）

## ロボット開発秘話⑦ シャイニングガンダム



マスターと同じ理由です。あと、ここ3年の作品ですし、子供さんのなかでガンダムといったらGガンダムかなと。

**はみ出し『スパロボ』情報**　超必殺技は、前置きが長い。ボルテスの天空剣なんて、空中で「てんく〜うけん」と言ってる間に敵は逃げちゃう。「それを今どうやって当てられるようにしようか考え中です」とのこと。今、バンプレスト社内では、対人で天空剣を当てると賞金が出るという。

## 開発状況
# 新たな3機の動きを確認

先月はR-1、ボルテスV、ダンバイン、シャイニングガンダムの動き、技を紹介したが、今月は新たに3機のロボットの動きを確認することができた。さっそくその3機、ダンクーガ、ウォーカーギャリア、マスターガンダムを紹介するぞ。

### 強引な力技 ダンクーガ

ダンクーガは、ボルテスVをも上回るパワーあふれる攻撃が特徴だ。断空チョップはその代表的な技で、相手をなぎ倒すといった印象がある。投げ技も、相手のロボットを片手で持ち上げて叩き付ける豪快なものだ。

片手で!!



ボルテスVをも片手で持ち上げて叩き付ける。めちゃくちゃ豪快な投げ技だ

### 人間臭い動き ウォーカーギャリア

ウォーカーギャリアは、とにかく動きがコミカル。また、人間のような動き方をするのも特徴で、体操や足を広げたジャンプなど、およそロボットらしくない動きをするので見ていて飽きない。背中に背負ったバズーカを上から叩きつける投げ技もおもしろい。



開脚ジャンプ。これでやられる方は屈辱！



操作しないで放っておくといきなり体操を始める。ロボットなのに…

あわわわっ



ダンクーガに投げられそうになって足をじたばたさせる

### 独特のフォーム マスターガンダム

まず目に付くのがその構え。技を出すごとに、いちいち派手な動きをしてポーズをつける。ただ、動きはすばやく、必殺技の石破天驚拳は威力も高い。

石破天驚拳！



最終奥義、石破天驚拳はカットイン技だ



いちいち技を出すたびに独特のポーズをとる。そんなことしてるうちにやられることもあるかも



前方からの投げ技は、超至近距離からの跳び後ろ蹴りで相手をふっ飛ばす。さすがは拳法の達人

入ったら、『第2次G』やりなさいと。それであれがデビュー。

——それがスーパーロボットとの出会い。

**寺田** よく『ロボット大戦』が作りたくてバンプレストに入ったんですか、と聞かれるんですけど、そうじゃないんで。『ロボット大戦』とか、『バトルコマンダー』とかも結構やりましたけど、こういうマニアックな会社だったらと思って入って、しばらく修行を積んだら『第2次G』をGBで。不思議な縁だなと思いました。（入る）きっかけは『第2次』だったんで。それで、たまたま『第2次G』作って、その後『第4次スーパーロボット大戦S』、『新スーパーロボット大戦』という形で続いたんです。

## バンプレソフトの'98年の展開を下道さんに語ってもらった

寺田さんのインタビューの後にバンプレソフトの取締役下道隆さんが現れた。この機を逃さず'98年のバンプレソフトと、バンプレストの展開を語ってもらった。

——'98年度のバンプレソフトの展開についてなんですが…

**下道** '98年は、もうラインアップはそろってる。これから作るものは来期になっちゃうね。N64はやりたいと思ってるけど、'98年は寺田がやってるこの1本（『スーパーロボットスピリッツ』）だけだろうね。それしか出せそうもない。販売という意味ではね。

——読者に画面写真とかで見せてもらえるということは？

**下道** いまほんとに仕込み中なんで。具体的にこうするというのはいえない（笑）。

——それでは最後に下道さんが見る寺田プロデューサー…。

**下道** はどうですかって？ スーパーロボット関係に関しては彼に一任ですから。でも、寺田君にはスーパーロボット以外にヒットさせてほしいとぼくは思ってる。そのへんの彼の仕込みがいくつかあるんで。それがこの後、消費者にどう評価されるか。裁判官はぼくらじゃない、消費者だからね。

### 下道隆さん



バンプレスト系列の開発会社、バンプレソフト取締役。寺田さんの上司。

### ロボット開発秘話⑧ ボルテスV



コンバトラーVを最初入れようとしたんですが、超電磁スピンとか、格闘ゲームの中に織り込みにくいんで。なぜなら、相手の動きを止めてブチ当てるんじゃ100発100中だと。それでシリーズ作品のボルテスVでやっていこうと。ボルテスもわりと殴ったり蹴ったりしてるので、使えるなと。あとはボルテスバズーカという飛び道具を持っているんで、これも使えるなと。



**はみ出し『スパロボ』情報** 『スピリッツ』にアムロのガンダムや、マジンガーZ、ゲッターロボが出ないのはなぜ？ 「ガンダムはあまり格闘しないですから。ゲッターとマジンガーについては聞かないでください。私たちが見逃すわけないじゃないですか。理由があったんです（涙）」

# ゲームの重要な3つの要素…



①目的



②仲間



③配合

# の詳細が判明！

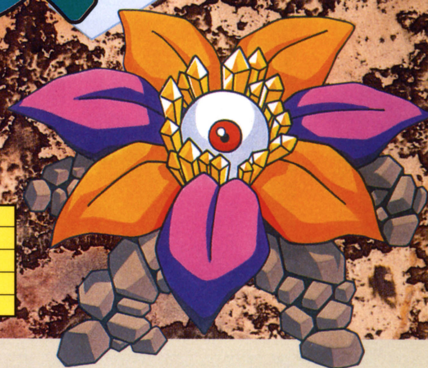
DQ 追撃速報

# ドラゴンクエストモンスターズ

MONSTERS

テリーのワンダーランド





**新たに判明の「配合」を含む3つの要素から内容の詳細に迫るぞ！**

| | | |
|---|---|---|
| 13色対応 GB | エニックス | ロールプレイング |
| | 3月発売予定 | 内部バックアップ（1） |
| | 予価4900円 | 通信ケーブル対応 |

## 「星降りの夜の大会」で優勝するため強いモンスターを求める冒険へ！

テリーが迷い込んだ「タイジュのくに」では、47回めごとの満月の夜に、数千万の流れ星が降り注ぐ"星降りの夜"がやってくる。その夜は各国のモンスターマスターたちを集め、盛大な腕くらべの大会が催されるのだ。その主催国が、今度は「タイジュのくに」とのこと。テリーは王様から、大会で優勝してほしいと頼まれ、元の世界に戻る方法と引き換えに、これを承諾。強いモンスターたちを仲間にする冒険へと旅立つのだ。



主催国としてのメンツを立てるためにも、王様はどうしても優勝したい様子



王様の周りにいる4人の語りべたちが、星降りの夜の大会について語ってくれるぞ

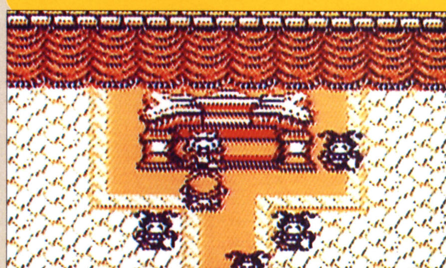
### 「タイジュのくに」に迷い込んだテリー

テリーはある晩、「わたぼう」という不思議なモンスターに導かれるように、タンスの中に飛び込む。するとそこには「タイジュのくに」が広がっていた。元の世界に戻りたいテリーはとりあえず王様に謁見するが、逆にとんでもない依頼を受けるハメに…。



「わたぼう」に導かれるように、不思議な世界に迷い込むテリー

### 王様に見込まれちゃった!?



確かにテリーなら素質がありそうだが、本人には迷惑な話かも…

©エニックス

# 冒険で仲間にしたモンスターたちは連れ歩いたり、牧場に預けられる！

以前に紹介したとおり、敵として現れるモンスターは仲間にすることができる。戦闘でモンスターを倒すと、仲間になりたそうに起き上がってくることがあるので、その場合に仲間に加えることができるぞ。ただし、冒険に連れ歩けるのは3体まで。では、それ以上の仲間は？ というと、「モンスター牧場」という場所に預けておくことが可能。牧場に預けたモンスターから好みのものを選んで、冒険に連れていけばいいのだ。

メルトン H 73 M 67 ／ ピエール H 30 M 23 ／ ドラゴ H 36 M 26
ドラゴスライムが あらわれた！
じんめんじゅが あらわれた！

↑フィールド上で敵と遭遇し、戦闘へ！

メルトン H 73 M 67 ／ ピエール H 30 M 23 ／ ドラゴ H 36 M 26
▶はい ／ いいえ
ドラゴスライムを つれて いきますか？

←倒したドラゴンスライムが起き上がってきた！ 仲間にする？ それとも？

メルトン H 73 M 67 ／ ピエール H 30 M 23 ／ ドラゴ H 36 M 26
はい ／ ▷いいえ
ドラゴスライムは ぼくじょうに むかっていった！

←パーティが定員オーバーだと牧場へ…

## のびのびと放し飼い！

LV:15 HP 72 ／ LV:15 HP 65 ／ LV: 8 HP 24

↓ここがモンスター牧場！ 預けたモンスターが、のびのびと生活しているぞ

▶あずけにきた ／ むかえにきた ／ ようすをみる ／ わかれにきた
ベリル「おっす！まものは みんな かわいいな。…なにするだ？

↑牧場で仲間を預けたり引き取ったりできる

## モンスターの能力や特徴、成長の秘密を報告

仲間のモンスターは戦闘で経験を重ねると、どんどん強くなっていく。ここでは、そんな仲間の能力が、具体的にどのように成長していくかを解説していくぞ。

### 名前、性別、レベルが存在！

仲間には名前をつけることができる。レベルは戦闘を重ねることで上がっていき、その都度、各能力が成長するが、どこまで成長するかはモンスターによって異なってくるぞ。また、モンスターにはオスとメスの性別が存在し、次ページから紹介する「配合」に関係してくるのだ。

### 新パラメータ「やせい」に注目！

仲間の能力は、この5つのパラメータで表される。このうち「やせい」は、仲間の野生度を示すもの。これが高いと、戦闘で指示にしたがわない可能性が高くなるのだ。「やせい」は、一緒に冒険するうちに下がっていくが、牧場に預けておくと徐々に上がるぞ。




↑「やせい」が高いと知らんぷりなんてことも…？

## ホイミスライムを例に… モンスターのステータスを解説

### 能力値

ほいみ ♂ Lv: 6
こうげきカ: 16
しゅびカ: 14
すばやさ: 37
かしこさ: 20
やせい: 0
HP: 60/ 60
MP: 18/ 18

### 種別

ほいみ ♂ Lv: 6
あわてもの
ホイミスライム
スライム
マスター：テリー
Ex: 0
つぎのレベルまで Ex: 0

### 性格は戦い方に影響

仲間のモンスターは性格を持っている。性格というと、SFCの『III』を思い出すが、今回は性格によって能力の成長が変わることはなく、戦闘での戦い方に影響してくるぞ。

### 呪文・特技

ホイミ

### 呪文や特技を習得！

すべてのモンスターは成長を重ねると呪文や特技を覚えていく。覚えるものは「ホイミスライムならホイミ」という具合に、モンスターごとにあらかじめ決まっている。ただ、どのレベルで覚えるかは、そのときそのときで変わってくるぞ。

### 種族・系統とは？

種族は「ホイミスライム」といったモンスター名。系統とは似た種族をまとめる大きなくくりで、スライム系やドラゴン系など、9つある。ただ、中にはどの系統にも属さないヤツもいるらしいぞ。

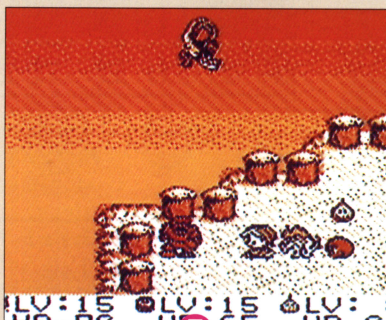
**スライム系**
スライムを始め、ホイミスライムなどはスライム系だ

**ぶっしつ系**
「ばくだんいわ」など、無機物的なものは物質系に属する

# モンスター同士を配合させれば、新しい仲間を生み出すことが可能！

仲間にしたモンスター同士は、配合させて新しいモンスターを生み出すことができる。配合は「ほしふりのほこら」という場所で、"モンスターじいさん"という配合の名人に依頼して、行うのだ。

『～モンスターズ』には200体以上のモンスターが登場するが、配合を利用すれば、出会ったことのないものも仲間にすることができる。さらに、配合でしかお目にかかれないヤツも存在するぞ。




⇨モンスターは牧場に預けられるが…



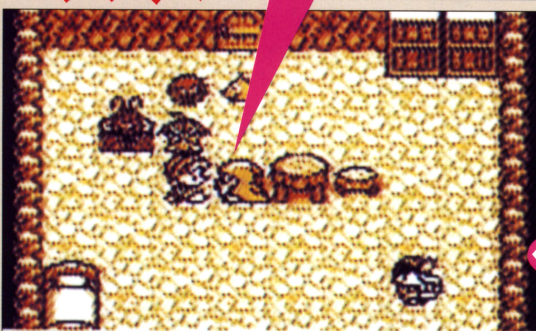

⇨牧舎に預けられる数にも限界がある

## このお方が配合の達人！

### モンスターじいさん



モンスターのことならこの人にお任せ?! というわけで、今回は配合の達人として登場だ

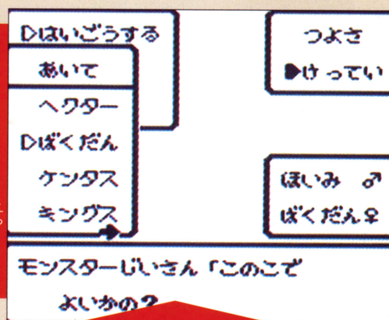



⇧そんなときは、このおじいさんに配合を依頼しちゃおう

## 配合のプロセスを順を追って解説！

まず大事なことは、前述の性別について。配合するには、必ずオスとメスの組み合わせでなくてはならない。仲間から好みのオスとメスを選んだら、次に配合の順番を決定。配合を実行するとタマゴが生まれるので、それをふかさせれば、新たな仲間が誕生するぞ。

### モンスターを選んで配合を開始！




⇨まず配合させるモンスターを選ぶのだ




⇨モンスターじいさんが配合を実行！




⇨タマゴが生まれて、ふかさせると…




⇨おおっ、新たな仲間が誕生したぞ！

### モンスターの♂と♀を用意！

ばくだん ♀ Lv:50
あわてもの
ばくだんいわ
ぶっしつけい
マスター：テリー
Ex: 0
つぎのレベルまで
Ex: 0

ほいみ ♂ Lv: 6
あわてもの
ホイミスライム
スライム
マスター：テリー
Ex: 0
つぎのレベルまで
Ex: 0

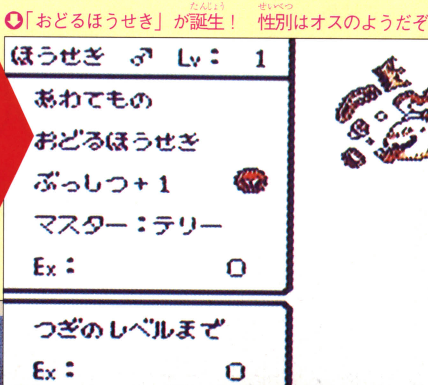
⇧「ホイミスライム」♂に「ばくだんいわ」♀を配合することに

### 配合の順番を考慮

配合では、配合させる順番が重要。例えば「ホイミスライム」に「ばくだんいわ」という順番と、その逆とでは、生まれてくるモンスターが異なってくるからだ。なお、配合させるモンスターの性別が入れ替わっても、結果には影響しないぞ。

### タマゴから生まれた新モンスターは?!

⇩「おどるほうせき」が誕生！ 性別はオスのようだぞ




### 生まれるとレベル1に

配合で生まれるモンスターはレベルが1になる。ただし、親の能力をさまざまに受け継ぐので、通常のレベル1よりも強いのだ。また、配合を終えると、親のモンスターたちは去っていき、仲間からはずれることになる。

# より強力な仲間を手に入れるには配合することが有効な手段となる!

配合によって生まれるモンスターは両親の能力を受け継ぐため、通常に戦闘で仲間にするよりも、強くなる。つまり、配合をうまく行うことが、強い仲間を集める上で重要になるのだ。では、具体的にどんな能力が、どのように受け継がれるのかを解説していくぞ。

## 能力値や性格は両親の影響を受ける

生まれたばかりのモンスターのHPやMP、攻撃力や防御力といった能力は、配合したときの両親の能力を基準に決定される。すなわち、両親の各能力の合計が高ければ高いほど、子の、それぞれの能力も高くなるというわけだ。ただし「やせい」だけは、生まれた時点では0になる。また、子の性格も、親の影響を受けるぞ。

**両親が強いほど強力なモンスターに!**

ほうせき ♂ Lv: 1
こうげきか: 24
しゅびか: 35
すばやさ: 3
かしこさ: 19
やせい: 0
HP: 40/ 40
MP: 25/ 25



⬅両親の能力の影響で、生まれたてでも攻撃力や防御力、かしこさが高いぞ

ばくだん ♀ Lv:50
こうげきか:175
しゅびか:250
すばやさ: 25
かしこさ:140
やせい: 0
HP:290/290
MP:190/190



ほいみ ♂ Lv: 6
こうげきか: 16
しゅびか: 14
すばやさ: 37
かしこさ: 20
やせい: 0
HP: 60/ 60
MP: 18/ 18



⬆母親の攻撃力と防御力が効いている。素早さの低さや「あわてもの」の性格も親ゆずりだ

⬇配合で誕生したモンスターは、どんな両親から生まれたかを見ることができるぞ

ちちおや：ほいみ
ホイミスライム
スライム
マスター：テリー



ははおや：ばくだん
ばくだんいわ
ぶっしつ
マスター：テリー



## 両親が本来覚える呪文や特技を必ず継承

配合で生まれるモンスターは、本来自分が覚える呪文や特技のほかに、両親が本来習得する呪文や特技も必ず覚えることができる。さらに、両親がそのまた親から受け継いだものを、継承することもあるのだ。配合を繰り返せば、強力な特技ばかりを受け継ぐモンスターを生み出すことも可能だぞ。

**呪文・特技が増加!**

ベギラマ
マホトーン
メダパニ



⬅本来覚えるこの3つに加え、両親の呪文や特技も必ず覚えるぞ!

メガンテ
メガザル
めいそう



⬆母親の「ばくだんいわ」は、メガンテ、メガザル、めいそうの3つを習得。これも子に継承されるぞ

ホイミ



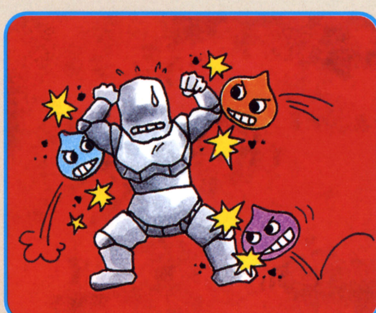
⬆「ホイミスライム」は、必ずホイミを習得する。この能力が、そのまま子に受け継がれることになる

## 両親の体質的な個性を受け継ぐことも

モンスターの中には炎に強かったり、呪文に強いといった体質的な特徴を持っているものがいる。配合ではそういった特徴も、親から子へ受け継がれることがあるようだ。また、生まれるモンスターの性別は生まれてみないとわからないが、中にはオスが生まれやすいモンスターや、メスが生まれやすいモンスターもいるらしいぞ。




➡親の特徴を受け継いで、呪文がまったく通用しないスライムとかも生まれる?!

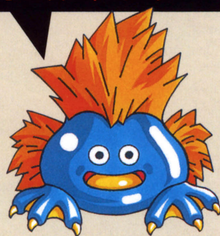


➡逆に、敵の物理攻撃にからっきしダメなゴーレムとかもできちゃったりして…

## 配合には系統による法則が存在する!

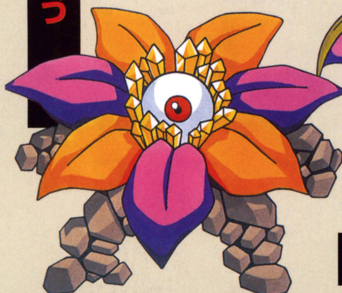
配合には、どの系統を組み合わせると、どんな系統のモンスターが生まれるか、という法則がある模様。新たに判明したモンスターについて、どんな系統を組み合わせたものか、推測してみるぞ!

**スライムファング**



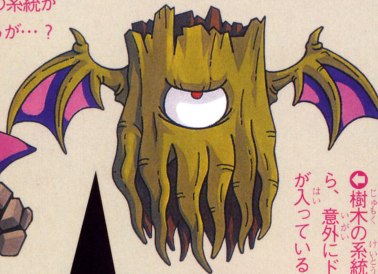
➡名前や姿から、スライム系と推察。タテガミから獣の系統が混じっている?

**コハクそう**



⬇ゴーレムに花が咲いたようなモンスター。ぶっしつ系に植物の系統が混じっているように思われるが…?

**ふゆうじゅ**



⬅樹木の系統に、翼から、意外にドラゴン系が入っているのかも?!

新春スクープ!!

# 1998年上半期を彩る NINTENDO 64®

## 任天堂が贈るトリプルタイトル!!

# ラインナップ速報

N64発売2周年を迎える1998年。任天堂は、どんなタイトルでN64を盛り上げていくのか!? 64DDも発売される期待の今年を担う任天堂が発売するトリプルタイトルを一挙に公開していくぞ!!




ガンガン壊して新たな進路を見つけられるバクダンの新入手法が発覚!! バクダンにまつわる真相とボスモンスターとの息詰まる対戦を実況レポートしていくぞ!!

P-25 **ゼルダの伝説 時のオカリナ**




レースに挑む30台のマシンの中から、1台だけマシンの性能が判明した!! そのマシンとともに、ループコースの全貌を明らかにするべくレポートしていく!!

P-28 **F-ZERO X（仮称）**




ウインタースポーツの代表になりつつあるスノーボードが、N64で登場!! ブッ飛びなトリックプレイやスピード感あふれるレースが楽しめるゲームモードを解説!!

P-30 **テン・エイティ スノーボーディング**

©NINTENDO・NINTENDO／Lamar is a trademark of Lamar Snowboards, inc.
N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

1st タイトル

# アイテムと敵キャラを大解剖!!

# ゼルダの伝説® 時のオカリナ

ゼルダのでんせつ ときのオカリナ

| N64 | 任天堂 | アクションRPG |
|---|---|---|
| | 4月下旬発売予定 | 未定 |
| | | 未定 |
| | 予価6800円 | 振動パック対応 |
| | | 未定 |

## 用途イロイロなアイテムのバクダンは道端に自生しているバクダン花から入手可能!!

リンクがファミコン時代から使っているアイテムといえば…バクダン!! N64『～時のオカリナ』でも、当然バクダンは重要なアイテムとして登場してくる。今まではお店で買ったり宝箱から入手していたバクダンだけど、今回はバクダン花という高山植物からも入手できるのだ。今までよりも、お手軽に手に入るようだね。



「つかむ」でバクダンを持ち上げることができる




ゴロン族がを教えてくれるのだ

名前の通り、バクダンが実っている花だ



タイミング良く投げれば空中で爆発

早く投げないと爆発しちゃうぞ!!



バクダンが赤くなったら爆発の合図だ



爆風に巻き込まれるな!!

リンクの近くで爆発させたときは、爆風に巻き込まれないように逃げろ!!

### 爆弾を利用すると…

バクダンの第1の利用法は爆発で物を壊すこと。壁や岩はもちろん床を壊して新たな進路を開くのになくてはならないアイテムだ。また、攻撃アイテムとしても有効で、特に爆発までの時間差を利用する攻撃が効果を発揮するハズ。前作では、わざと爆風に当たって吹き飛ばされることでジャンプするなんていう荒業も存在した。N64版ならではの新たな利用法がプレイヤーにも求められることだろう。



# 全身を硬い甲羅で覆ってガードする ボスキャラクタ、ゴーマの唯一の弱点が判明!!

今回、任天堂から編集部に届いた画面写真のなかで、我々が最も興味を惹かれたのがボスキャラのゴーマとの戦闘シーン!! 昨年のスペースワールドでプレイできたゴーマとの戦闘を、これでようやく全国の読者&ゼルダファンにも報告できることとなったわけだ!! GB版にも登場したゴーマの弱点は、リンクを見据える巨大な1つ目玉!! リンクの身長よりも高い場所にある目玉には、飛び道具系の弓矢やパチンコで攻撃していかなければならないのだ!!





⬇薄暗いダンジョンのなかでゴーマと遭遇!!



⬆ゴーマの特徴は、不気味に赤く輝く巨大な目



⬇巨大なゴーマにデクの棒を武器に立ち向かうリンク。弓矢がないのならパチンコで攻撃するのが得策

**弓矢やパチンコで弱点の目玉を狙え!!**

## 戦いが長引くと卵を産んで増殖!!

ゴーマへの攻撃は、1発で片がつく訳ではない!! 数回の攻撃が必要になるのだが、もたもたしているとゴーマは、ダンジョンの天井に移動してしまう。そのとき…ゴーマの卵管から、不気味なベビーゴーマが産み落とされる。ベビーゴーマが地上にいる限り、ゴーマは天井に張りついたまま。攻撃を加えるためには、誕生したばかりのベビーゴーマを先に全滅させなければならない!! 剣を振りかざしベビーゴーマの目を狙え!!

**まるでエイリアン!!**

ウジャウジャ

ワラワラ



**甲羅寄生獣 ゴーマ**

元々は樹木に寄生していた甲虫であったが、ガノンドルフの邪悪な呪いにより巨大化され、性格も狂暴化されたモンスター。弱点の巨大な目玉以外、全身を硬い甲羅が覆いつくしている

# 敏捷に動き回るリザルフォスとの戦いは注目システム(Zトリガー)を利用して勝負する

ボスキャラのゴーマとことなりリザルフォスは、体も小さく攻撃力も恐るに足らず。ただし、蜥蜴兵独特の敏捷な動きには要注意!! 敵のすばやい動きに対処するときは新システムの「注目システム」を使用して、常にリンクの正面に敵がいる状態で戦っていくのだ。これが、リンクの基本戦法となるのだ!!

## 蜥蜴兵 リザルフォス

洞くつに生息するトカゲが進化したモンスター。洞くつで遭遇した兵士から奪った装備品を身につけている



## 敵を倒すとアイテム出現!!

フィールド上で遭遇するモンスターを倒すと、アイテムを入手できることがある。入手アイテムもとどめの刺しかたで変化してくるようだ。今回はハート、赤、青ルピーの3種類しか紹介できないが、ほかにも、様々なアイテムがあるようだ。

ハート

赤ルピー

緑ルピー

⬇うわぁ!! リザルフォスの攻撃をまともに食らってしまった!!

⬇ガケの下へ叩き落としてしまえ!!

1対1の激闘!!

リンク、ピ～ンチ!!

⬆「注目システム」でロックオンして攻撃だ!!

⬆ヤバイ、ガケの下は溶岩だ!! リザルフォスの攻撃だけでなく地形にも注意が必要だ

# 4月下旬の発売に向け開発進行中!!

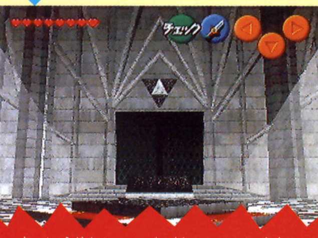
発売が再び変更になり、ついに年を越して4月下旬の発売予定になってしまった『ゼルダ』。編集部でもこれで発売日が決定なのかどうかで議論を呼んでいるのが現状。だが、以前宮本さんにインタビューした際に、「街人のグラフィックは開発の一番最後に行うんですよ」とのコメントを㊣は聞いたことがある。今回入手した画面写真の中には、開発の最終段階を示す街や人のグラフィックが混じっていたのだ。この事から推測するに、4月下旬発売というのは、かなり信用していいのでは!?

**山道**



⬇勾配のついている山道を一生懸命走って登れ

**教会**



⬇トライフォースが掲げられ、厳かな雰囲気

**城下町**



⬇右にみえるのは、ミニスカートの女の子!?

## 開発の最終段階に着手する街や建物、人が続々と完成しつつある!!

**お堀の中**

⬅水で満たされたお堀の中。今回のリンクは水の中に潜ることもできる

**門兵**

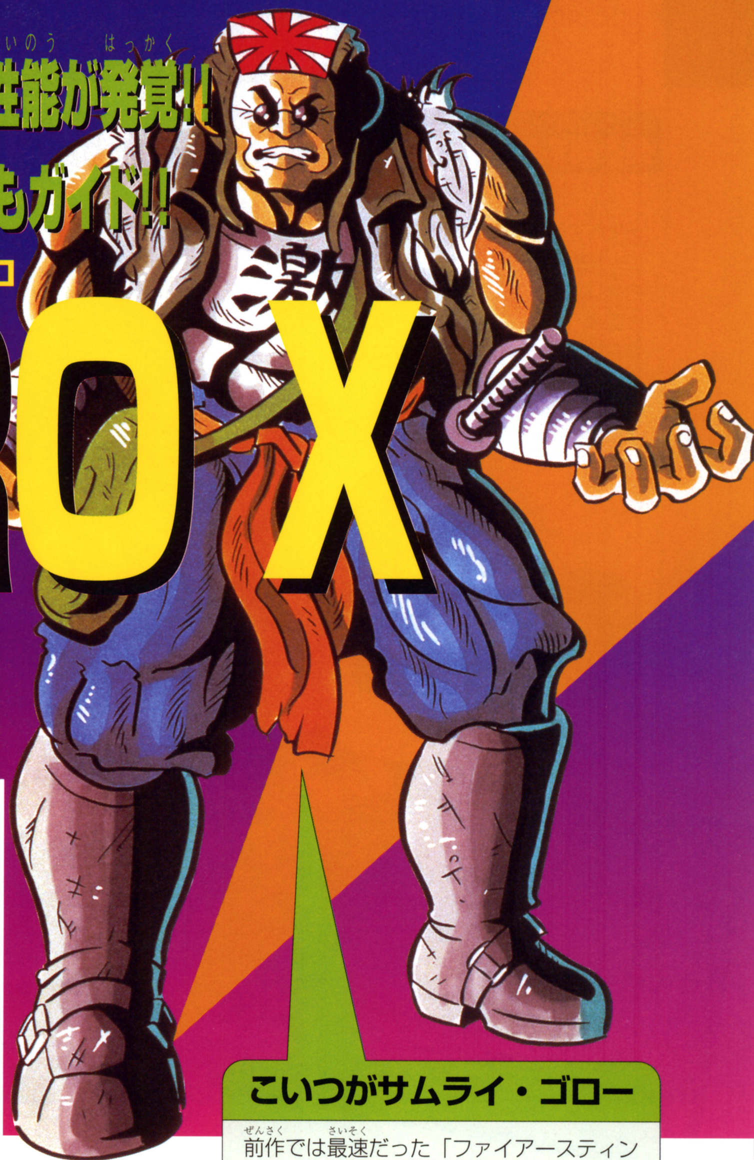


⬆お城の門の前には、門兵が睨みをきかしている

2nd タイトル

## サムライ・ゴローのマシン性能が発覚!!
## さらにループコースの概要もガイド!!

# F-ZERO X（仮称）



| N64 | 任天堂 | レース |
|---|---|---|
| | | 内部バックアップ（未定） |
| | 6月発売予定 | 未定 |
| | | 振動パック対応 |
| | 予価6800円 | 未定 |

### 前作の最速マシンから マシン性能の違いを 細かく考察する

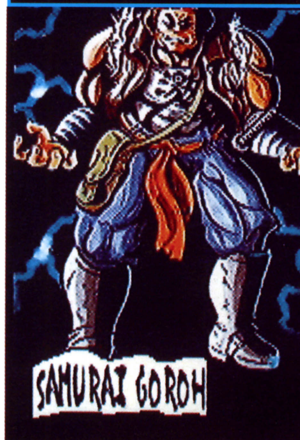
今回は実際に操作するマシン、そして周回するコースに重点をおいてレポートしていく。参加するマシンは30台の中からセレクトできることは以前に紹介したが、そのうち1台のマシン性能が明らかになったのだ。そのマシンは前作にも登場した、サムライ・ゴローの愛車「ファイアースティングレイ」。マシンの能力はボディ、ブースト、グリップの3項目で表示され、ギヤ調整も可能なのだ。

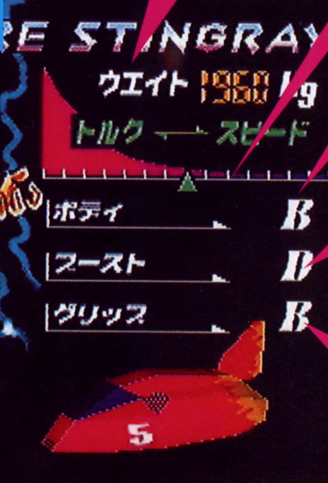
#### こいつがサムライ・ゴロー

前作では最速だった「ファイアースティングレイ」が愛車。自らは賞金稼ぎを名乗っているが、実は宇宙盗賊団のボス。今回のグランプリでも、その実力を発揮できるか




⮕30台のマシンの中から選んだのだが、このマシンなのだ



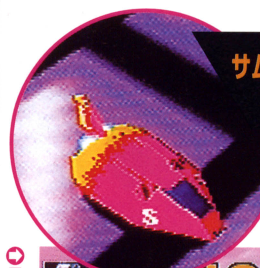

**ウエイト**
マシンの総重量。重いほどマシンは安定するが、カーブが曲がりにくい

**ギヤ調整**
マシンのギヤ比。コースに合わせて、加速重視、最高速重視を調節できる

**ボディ**
ボディの耐久性。耐久性が良ければ、衝突のダメージが少なくてすむ

**ブースト**
ブーストを使用したときの加速力。マシンのウエイトと関係がある

**グリップ**
マシンの滑りにくさ。グリップが良ければマシンは曲がりやすい



サムライ・ゴローの愛車 FIRE STINGRAY

⮕ピンクのボディが良く目立つ。ウエイトが重いのが特徴




⮕コース上はほかのマシンでいっぱい

©Nintendo

## スピード重視のコース ミュートシティの名所をピックアップして紹介

数あるコースの中で、ループとスクリューが特徴のコース「ミュートシティ」の全貌が明らかになってきた。このコースは比較的カーブの少ない、直線重視型となっている。「ファイアースティングレイ」の走りに合わせて、コースの名所をガイドしていこう。



コースセレクト画面ではコースの全体図が確認できる。目立つのがループの部分だ

### 大きなループが特徴


いっせいにループにさしかかったマシンたち。背後にはほかのマシンが迫ってきた

## スタート直後の恐怖 超特大1回転ループ

スタートすると、その直線上に大型ループが待ち構えている。ループの宙返り中は天地が逆転し、本当に回っているような錯覚におちいる。スピード感はジェットコースターの比ではないぞ。


スタート前の緊張の瞬間。まさかこのすぐ後に、大型ループが待ち構えているとは思わないだろう


前方に大きく待ち構える大型ループ。ここから見ると、垂直の柱を上っていくような錯覚を起こす



上に見えるのが近未来の町並みなのだ

## 気分はまるで洗濯機 スクリューゾーン

このスクリューもコースの特徴の1つ。走行中にひねりが加わるため、画面中が回転する。周りにばかり目がいってしまうと、コースのガードに激突し、マシンがダメージを受けるので注意。


大きな惑星を見ながら急カーブを曲がっていく。それにしても大きな惑星だ

### この急カーブの後に…

### 画面が回転するスクリューの洗礼を受ける


とにかく激しいスクリューの洗礼。上下がわからないほどひねりが続く

## 未来型建築を堪能 急カーブトンネル

特別な仕掛けはないが、近未来建築を観察できるポイント。現代のトンネルのような薄暗いイメージは一掃されており、派手なライトがズラリと並んだ、非常に明るい作りになっている。猛スピードで走り抜けていくのだ。


トンネルの中は意外にシンプルな構造だ


トンネル内を落ち着いて走行。壁に激突すればもちろん、ダメージを受ける



前方のマシンを追ってトンネルへ進入する

## エネルギーを補給 チャージゾーン

『F-ZERO』の特徴といえる「エネルギーチャージゾーン」。マシンのダメージを回復でき、次の周回に備えることができる。体力回復中は、ピンク色の光がマシンを包みこむ。ダメージを回復したら、最速ラップを叩き出せ。


パワーのゲージに注目するとマシンはかなり危険な状態だ



爆発寸前だったマシンも無事に回復

3rd タイトル

**ゲレンデのコンディションを徹底検証!! 複数のゲームモードもあわせて紹介**

# 1080° TenEighty

# テン・エイティ スノーボーディング

| N64 | 任天堂 | スノーボード |
|---|---|---|
| | 2月28日発売予定 | 未定 |
| | 予価6800円 | 振動パック対応 |







⬆➡アイスバーンと新雪では、その滑りの違いは明らか。新雪は足が埋まり、動きが鈍る

## 雪質、天候、標高差などゲレンデの状態によって滑る感覚は大きく異なる

今回は最新の画面写真をおりまぜながら、ゲームの詳細に迫っていくぞ。ゲーム中、実際にプレイヤーが滑るゲレンデは、雪質や天候、標高差によってそのコンディションは変わっていく。たとえば新雪の中を滑るとスピードが落ちたり、アイスバーンの上を通ると滑りにくかったりするのだ。

## 天候で滑りが変化

⬇大雪の中を勝負する2人のボーダー。激しく降る雪が前方の視界をさえぎっている。勝つのはいったいどちらか?







⬆スカッと晴れたゲレンデを滑ると、気持ちがイイ。前方に見える湖には、広大な景色がそのまま写っている




夕



朝




夜

## 時間帯の違いは?

時間帯によってスノーボードの滑りが変わっていき、夜はアイスバーンが多いなどの特徴があると思われる。グラフィック的にも、本物の風景さながらに描かれているのだ。

⬅⬅⬆コースによって時間帯はさまざま。昼と夜ではゲレンデの視界も違い、夜のほうが見にくい。頼れるのは月明かりのみ

## 山のロッジで待機するスゴ腕のボーダーたち

プレイヤーは好きなボーダーを選択して滑ることができる。キャラクタ選択画面ではロッジで思い思いに過ごすボーダーたちを見られるぞ。



⬆ゲレンデにいたら、思わず話しかけてしまいそう…



⬆ニット帽を深くかぶった日本人ボーダー木町剣介

©Nintendo／Lamar is a trademark of Lamar Snowboards,inc.




プレイヤーはさまざまなジャンルのゲームモードで、スノーボードを堪能できる。純粋にスピードを競ってマッチレースを楽しむこともできるし、専用のコースのジャンプ台で高度なトリックをバシバシ決めて、技の難易度を競うゲームモードも用意されている。




エッジを使いながら、カーブを曲がる




対空時間の長い「ミュートグラブ」。高度なトリックをバシバシ決めて得点を稼ぐ

## 速さを競うモードは複数用意されている

開発中ながらレースやスピードを競うモードは、4種類確認できる。コンピュータと1対1のレースを楽しむ「マッチレース」。友達を相手にレースで対戦する「2P対戦」。時間と自分との戦いの「タイムアタック」。スラローム競技などを行い、総合得点で勝負していく「コンテスト」など、中身の濃い作りになっている。コースも複数用意されているぞ。




2P対戦では画面が上下に2分割され、相手の滑りも確認することができるぞ







男同士の一騎討ちが展開される。キャラクタによって能力が違うので、滑り方もさまざま




バランスを崩して、転倒してしまった

フラッグを通過していくスラローム競技。コース上に設置されている赤と青のフラッグを、早く通過するのだ







スタートしてから順調な滑りを見せている。しかし非常に距離の長いこのコース。最後まで滑れるだろうか

「GO!」サインとともにスタートしていくプレイヤー。ミスを恐れずにゴールを目指していくのだ




## 決めろ!!テン・エイティ トリックアタックモード

このモードでは30種類以上のトリック(技)に挑戦することが可能。コースの中にはハーフパイプや、ワンメイクジャンプ用のジャンプ台もあるぞ。3回転ジャンプ(テン・エイティ)に挑戦だ!!

こういった狭いゲレンデでもトリックを決めなければならない







特設ジャンプ台を使用してのワンメイクジャンプ! 高く飛ぶのだ

## ボーダービデオのようなリプレイシーンは必見

このゲームには、プレイヤーの滑りを再現する「リプレイ機能」があり、さまざまなカメラアングル、カメラワークを駆使して、その滑りが再現される。まるでスノーボードのプロモーションビデオのようなその映像は、自分の滑りとは思えないほどの錯覚におちいるだろう。

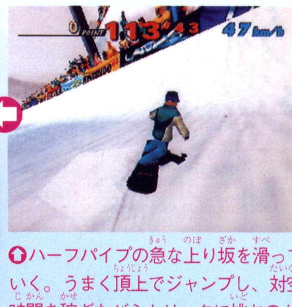


普段見られない前方のアングルもチェック




後ろの大型モニターにも写っている

## ハーフパイプに突入!!




ハーフパイプの急な上り坂を滑っていく。うまく頂上でジャンプし、対空時間を稼ぎながらトリックに挑むのだ

①ポケットカメラ…………32
②ピカチュウポケット ……34
③ニンテンドウパワー ……35

## GB NEWS

# ゲームボーイの新たなる可能性 「ポケットカメラ」2月21日発売!!

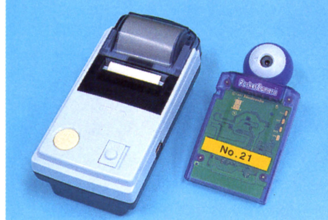
GBとの接続によりGBをカメラ化する驚異の周辺機器、「ポケットカメラ」。この「ポケカメ」と、「ポケカメ」で撮った写真をシールに印刷する「ポケットプリンタ」が2月21日に発売されることが決定した！　価格は「ポケカメ」が5500円（税別）、「ポケプリ」が5800円（税別）。今回は、この「ポケカメ」を実際に使用してのレビューを行うぞ。

### GBをデジカメにする最新鋭の拡張機器

「ポケカメ」は、さまざまな機能を持っている。拡大や分割撮りなどの特殊撮影や、撮った写真にラクガキしたり、撮った人物の顔をゲームに登場させることもできるのだ。撮って見て遊ぶ、GBの新しい楽しみかたを体験できるぞ。

### 「ポケットカメラ」が編集部にやってきた!!


⬆「ポケカメ」をGBポケットに接続。球体の中央部がカメラだ（180度回転可能）



⬇これが「ポケカメ」と「ポケプリ」だ！　完成直前版のため、製品版とは若干の違いがあることをあらかじめお断りしておくぞ

### 楽しい機能が盛りだくさん



⬇通信ケーブルを使えば、撮った写真に隠しメッセージを添えて交換することも可能

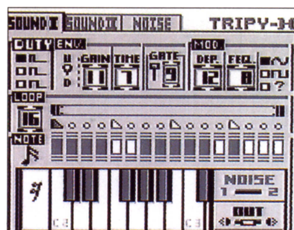


⬆特殊な撮影を行うときのメニュー画面。実行したい項目を選択してから撮影に移る

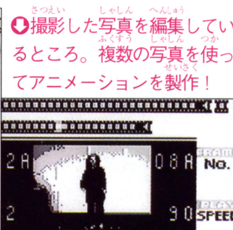
### 専用プリンタでシールも作れる!!

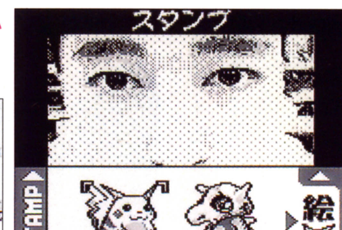


⬇「ポケプリ」でプリントアウト



⬆リズムを作って演奏するゲーム「テクノしちゃおう」。撮影した人物の顔がDJに!?


⬇撮影した写真を編集しているところ。複数の写真を使ってアニメーションを製作！



⬆スタンプ機能の一例。『ポケモン』のキャラを写真に貼り付けることができるのだ

## スペックデータ① ポケットカメラ

ボディカラーのバリエーションはクリアパープル、赤、黄、緑の4種類。画素数は1万6384画素で、色調はモノクロ4階調（白を含む）。適正撮像距離は20センチから無限大で、容量は8メガ+1メガ（SRAM）。GBとGBポケットに対応し、電源はGB本体から供給。スーパーゲームボーイやスーパーゲームボーイ2にも接続可能だ。


⬇GB本体の色に合うものを選べば、さらに見栄えがよくなるぞ



⬆GBカセットとの対比。カメラ部分の基部には少し厚みがある


⬇クリアパープル版のボディ。基盤が透けて見えてカッコいいです

©Nintendo

## 思い出多き行楽のお供に最適なのだ！

GBの携帯性を考えれば、屋外で「ポケカメ」を使う機会が多くなるハズ。思い出となる情景をかんたんに記録できるので、旅行など楽しいレクリエーションのお供にピッタリなのだ。実際、参考例として動物園での撮影を行ってみたところ、何の問題もなく動物たちの姿を撮ることができた。さらに夕方と夜の屋外撮影を試してみた結果、わずかな光源でも完全な暗やみでないかぎり撮影可能であることが判明した。条件さえ揃えば夜景を撮ることもできるのだ。

### 動物園での撮影に挑戦!!

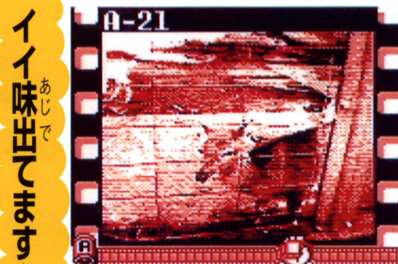


⬆これは昭和22年（51年前！）に来日した長寿のアジアゾウ、「はな子」さんの姿だ

⬇アカゲザルの猿山を撮影。構造物の陰影は明確だけど、サルの判別は難しいかも…




### イイ味出てます♪

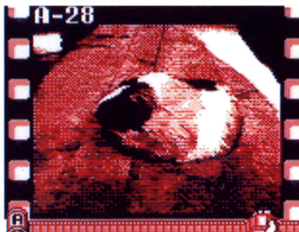


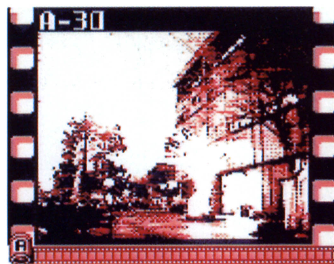
⬆外を見つめる（？）ヤクシカを撮ってみました。全身像を撮れなかったのが心残り



⬆モルモットコーナーのベンチの下にいるモルモットを撮影。体毛が白っぽいため、物陰にいてもハッキリ写った

⬇これはベンチの上で丸まって寝ているモルモット（向かって左が頭ね）。三毛であることがすぐ分かるでしょ



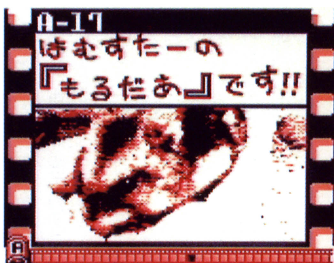



⬆一見昼間のようだけど、実は夜なのだ。街灯やビルの照明でここまで鮮明に写る！

## ペットの記録やイタズラにも使える！

もちろん屋内での撮影も問題なし。ペットを撮るのもいいし、プラモデルなどをコマ撮りして連続再生し、カンタンなアニメーションを作るのもいい。ペイント機能で写真にラクガキすることも可能だし、スタンプ機能で用意されたイラストや文字、数字などをスタンプすることもできる。モンタージュや対照撮り（中央で画像を反転）はシンプルだが大爆笑モノ。思わず撮りまくってしまうぞ。

### 愛らしい♡



⬆何か飼っているなら、迷わず撮るべし！「ポケカメ」越しのペットの姿もまた格別

### 愛らし…ウェッ!?

⬇モンタージュでおヒゲがチクチクしそうな怪人物を作成。目から上は妙齢の女性！



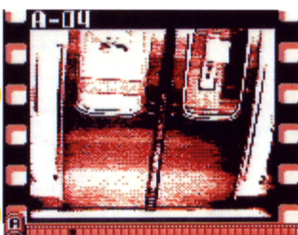

### 遊び方は無限大!!



⬆これも上下２分割のモンタージュだが、この合成はさらに不自然かつ異様だ…

⬇対称撮りの一例。この場合、中央部で画面が反転している。撮影位置を変えれば、さらに変な顔を作れるかも



⬆ドアが開いてから閉まるまでを連続撮影。この写真を使えば、ドア開閉の一部始終のアニメを作ることができる

⬇模型の位置を動かして１枚ずつ撮影すれば、コマ撮りアニメの製作も可能だぞ

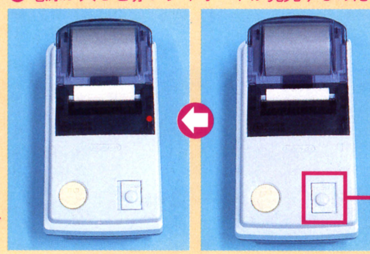



## スペックデータ② ポケットプリンタ

通信ケーブルでGBと接続し、撮った写真をプリントシールに印刷する専用感熱式プリンタ。連続印刷を行えば、パノラマ写真のように長いシールの作成も可能。色調はモノクロ４階調（白を含む）で印字、印刷時間は１画面あたり約19秒。印字幅は約26・6ミリで、電源は単３型アルカリ電池を６本使用。１ロールで約１００画面分印刷できるプリントシール（白、青、黄の３ロールセット）も価格500円（税別）で同時発売。

### スイッチはココ

⬇電源が入ると赤いダイオードが発光するのだ





⬆プリント終了！ 製品版にはプリントシール（黄）が１ロール同梱される

※撮影協力：東京都・井の頭自然文化園

GOODS NEWS

# いつでもどこでもピカチュウといっしょ!!
# 万歩計+ゲーム「ポケットピカチュウ」3月発売

『ポケットモンスター』の看板キャラ、ピカチュウが主役の携帯ゲームが任天堂から発売されるぞ! 商品名は『ポケットピカチュウ』で予価2500円(税別)で3月27日に発売となる。基本システムは万歩計(歩数をカウントする機器)で、歩行時の振動に合わせピカチュウの動きが変化する「追いかけモード」と、ピカチュウの生活を観察する「アニメーションモード」を楽しむことができる。外観は左のイラストのようになる予定で、GBポケットを思わせるかわいいデザインとなる。

## 振動を感知することでしぐさや動きが変化

ユーザーが歩いたり走ったりすると、その振動に対応して画面の中のピカチュウも歩いたり走ったりする。このリアクションを楽しめるのが「追いかけモード」だ。リアルタイムでピカチュウの動きを見ることができるので、本当にピカチュウを連れて歩いている気分になれるぞ。ただ眺めるだけではなく、ミニゲームやイベントが用意されている点もウレシイ。

## ピカチュウの知られざる私生活が明かされる!?

我らがアイドル、ピカチュウの華麗なる(?)ライフスタイルを見ることができるのが「アニメーションモード」だ。見る時間帯によって、食事や歯みがきなど何らかの行動をしているピカチュウを観察することができるぞ(お風呂に入っていることも♡)。こまめに観察していれば、ピカチュウが何時に何をしているかが分かってくるハズ。すべての行動パターンを見ることができるかな?

## これがポケットピカチュウだ(原寸大)!

歩行カウントを表示!
決定するときに使うんだ!
前の画面に戻るぞ!
リセットはココ!
設定画面を表示!
ステータスを表示!
選択時に使うよ!
この画面にいろんなピカチュウを表示!
各種アイコンを表示する!
PIKACHU
Nintendo

## 電気ねずみはキレイ好き!

⇧コレがピカチュウの入浴シーンだッ! シャボンが舞うバスタブの中でくつろいでいます。う、うちの風呂より豪華だ…



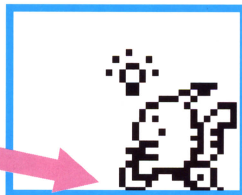
⇩歯みがきをするピカチュウ。詳細は不明だが、食事の後にこの行動に移るのではないかと予想される。まあ当たり前だよね

**3月27日、全国の玩具店などで発売!**



⇧縦約6センチ、横約4.8センチのコンパクトなボディの中で生活するピカチュウ。本家の『ポケモン』よりハマるかも!?

## サイクリングもしちゃいまちゅう



⇩三輪車に乗って登場することも!? どのような状況でこのグラフィックが表示されるのかは不明だけど、かなり楽しみ

## 走りまちゅう




⇧ダッシュするピカチュウ。さすがに立ち姿では走れないのネ

## 歩きまちゅう




⇩てくてく歩くピカチュウ。フキダシ文字の「ピカ」がイイね

## 『ポケモン』のクリスマスツリーが新宿に出現!

去る12月13日から12月25日までの期間、JR新宿駅の新南口前で「ポケモン X'mas ツリー」が展示されていたことを知っているかな? これは、劇場版「ポケットモンスター」の公開決定を記念してトミーが製作したもの。期間限定だったが、数多くの子供たちを喜ばせていたぞ。



⇩ツリーに施された電飾が幻想的な輝きを放つ。昼に見るのもいいけれど、やはり夜の方が雰囲気あるよね

## 豪華けんらん!!

⇧オーナメント(装飾品)のメインはトミーのぬいぐるみピカチュウ! 数当てクイズも実施されていたぞ



⇦12月13日のみ、特別にピカチュウが登場。家族連れを楽しませていた

©Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

SFC NEWS

# 「ニンテンドウパワー」にナムコと任天堂の新作タイトル2本が加わることが決定！

「ローソン」で稼働中の「ニンテンドウパワー」に、2月1日からナムコと任天堂の新作タイトルが新たに2本加わることが発表されたぞ。

## ナムコ 楽しいスキー『スーパーファミリーゲレンデ』

ナムコから新しく加わるのは、スキーゲーム『ファミリーゲレンデ』。ただスキーのタイムを競うだけでなく、ゲレンデのチャンプと戦うゲレンデバトルモードやミニゲームを楽しみながらストーリーを追うストーリーモードなど豊富なモードが用意されている。

## 8つのゲレンデ

ゲレンデは全部で8つ。そのうちのナムコドームを除く7つは、ざおうやなえばなど、すべて現実にある山が舞台になっている（ゲレンデはオリジナル）。ざおうの樹氷や、はっぽうのコブなど、山の特徴も再現されている。

## 任天堂 カービィのパズル『カービィのきらきらきっず』

任天堂の新タイトルは『カービィのきらきらきっず』。以前GBで発売された同名のパズルゲームをSFCでリメイクしたものだ。もちろんただのリメイクではなくコンピュータキャラと対戦して勝ち抜いていくおはなしモードが追加されている。

### 多彩なモードを用意




これはゲレンデバトルの一場面




基本的に十字ボタンの下で左ターンし、Bボタンで右ターンという簡単な操作で滑ることができる

### 山の特徴も再現




山によって難易度も変わる

### なえば



なだらかな斜面で初心者でも楽しめるなえば。若者に最も人気のあるスキー場の一つだ

### トマム



トマムはナイタースキーが有名だ。もちろんゲーム中でも美しいゲレンデを再現

### 対コンピュータ戦




おはなしモードはかわいいコンピュータキャラと対戦していく

### 星を集めるのだ







★を集めるのが目的。降ってくるブロックを動かし、同種のブロックで★を挟むと挟んだ★が手に入る

## 「ニンテンドウパワー」書き換え可能タイトル一覧表（2月）

| メーカー名 | ソフト名 | 容量・SRAM |
|---|---|---|
| アスキー | ダウン・ザ・ワールド | 8M・256K |
| | RPGツクール | 8M・256K |
| | タワードリーム | 16M・64K |
| | ウィザードリィ・外伝Ⅳ | 32M・64k |
| アスミック | レナス | 12M・64K |
| | レナス2 | 32M・64K |
| | ダービージョッキー | 8M・64K |
| | 鋼鉄の騎士 | 8M·64K |
| | 鋼鉄の騎士2 | 12M・64K |
| | 鋼鉄の騎士3 | 12M・64K |
| | ドカポン3・2・1 | 12M・64K |
| | ドカポン外伝 | 8M・－ |
| | 決戦！　ドカポン王国Ⅳ | 8M・64K |
| アテナ | プロ麻雀　極Ⅲ | 8M・64K |
| | 夜光虫 | 16M・64K |
| アトラス | 旧約・女神転生 | 16M・64K |
| | 真・女神転生 | 12M・64K |
| | 真・女神転生Ⅱ | 16M・64K |
| | 真・女神転生ｉｆ… | 16M・64K |
| | ラストバイブルⅢ | 24M・64K |
| | 魔神転生 | 12M・64K |
| | 魔神転生Ⅱ | 24M・64K |
| カプコン | ロックマン7 | 16M・－ |
| | ロックマンX | 12M・64K |
| | ストリートファイターⅡターボ | 20M・－ |
| | 超魔界村 | 8M・－ |
| | ファイナルファイト | 10M・－ |
| | ファイナルファイト2 | 8M・－ |
| | デモンズ・ブレイゾン | 16M・－ |
| | ブレスオブファイアⅡ | 20M・64K |
| コナミ | 魂斗羅スピリッツ | 8M・－ |
| | ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～ | 8M・64K |
| | Ｐｏｐ'ｎツインビー | 8M・－ |
| | パロディウスだ！　～神話からお笑いへ～ | 8M・－ |
| コナミ | がんばれゴエモン3 | 16M・64K |
| | がんばれゴエモンきらきら道中 | 24M・64K |
| | それ行けエビス丸　からくり迷路 | 8M・－ |
| | 悪魔城ドラキュラ　ＸＸ | 16M－ |
| | グラディウスⅢ | 4M・－ |
| | ＡＸＥＲＡＹ | 8M・－ |
| | ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～ | 32M・64K |
| | 極上パロディウス | 16M・－ |
| タイトー | エストポリス伝記 | 8M・64K |
| | パズルボブル | 4M・－ |
| | キャメルトライ | 8M・－ |
| | スペースインベーダー | 2M・－ |
| | 大爆笑人生劇場 | 8M・－ |
| | 大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～ | 16M・64K |
| タカラ | ＳＵＰＥＲ億万長者ゲーム | 8M・64K |
| | ＳＵＰＥＲ人生ゲーム3 | 16M・64K |
| チュンソフト | トルネコの大冒険　不思議のダンジョン | 12M・64K |
| | 弟切草 | 8M・64K |
| | かまいたちの夜 | 24M・64K |
| データイースト | ヘラクレスの栄光Ⅲ | 8M・64K |
| | ヘラクレスの栄光Ⅳ | 16M・64K |
| | メタルマックス2 | 8M・64K |
| | マジカルドロップ2 | 16M・－ |
| ティーアンドイーソフト | ワイアラエの奇蹟 | 8M・64K |
| ナグザット | 超魔界大戦　どらぼっちゃん | 8M・16K |
| ナムコ | スーパーファミリーゲレンデ | 16M・64K |
| 任天堂 | スーパーマリオワールド | 4M・16K |
| | スーパーマリオコレクション | 16M・64K |
| | スーパーメトロイド | 24M・64K |
| | スーパードンキーコング | 32M・64K |
| | スーパードンキーコング2 | 32M・64K |
| | スーパードンキーコング3 | 32M・64K |
| | カービィボウル | 10M・64K |
| | マザー2 | 24M・64K |
| | F-ZERO | 4M・16K |
| | シムシティ | 4M・256K |
| 任天堂 | ファイアーエムブレム～紋章の謎～ | 24M・64K |
| | ファイアーエムブレム～聖戦の系譜～ | 32M・64K |
| | マリオのスーパーピクロス | 8M・64K |
| | パネルでポン | 8M・16K |
| | 平成　新・鬼ヶ島前編 | 24M・16K |
| | 平成　新・鬼ヶ島後編 | 24M・16K |
| | WRECKING CREW '98 | 16M・64K |
| | カービィのきらきらきっず | 16M・6K |
| ハドソン | スーパーボンバーマン3 | 12M・－ |
| | 超原人2 | 12M・－ |
| | エルファリアⅡ | 16M・64K |
| | 新桃太郎伝説 | 16M・64K |
| | 大貝獣物語 | 24M・64K |
| | アースライト　ルナ　ストライク | 24M・64K |
| | キャラバン　シューティングコレクション | 4M・－ |
| | ＳＵＰＥＲ桃太郎電鉄Ⅱ | 8M・64K |
| バンプレスト | 同級生2 | 32M・16K |
| | す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー | 8M・64K |
| | す～ぱ～ぷよぷよ | 8M・－ |
| | 晦～つきこもり～ | 32M・64K |
| | 学校であった恐い話 | 24M・64K |
| ビクターインタラクティブソフトウエア | スキーパラダイスＷＩＴＨスノーボード | 8M・－ |
| | つり太郎 | 8M・16K |
| | 磯釣り　離島編 | 16M・64K |
| | 海のぬし釣り | 16M・64K |
| | 川のぬし釣り2 | 12M・64K |
| | 牧場物語 | 16M・64K |
| | ＡⅢＳ．Ｖ． | 16M・256K |
| | ジ・アトラス | 16M・256K |
| | 魔女たちの眠り | 24M·64K |
| ヒューマン | クロックタワー | 24M・16K |
| | ザ・ファイヤーメン | 8M・－ |
| | スーパーファイヤープロレスリングX　プレミアム | 32M・256K |
| | スーパーフォーメーションサッカー96　ＷＣＥ | 12M・－ |
| | ただいま勇者募集中おかわり | 8M・－ |
| ボトムアップ | スーパートランプコレクション2 | 4M・－ |

※赤い文字で書かれているソフトが新作で、書き換え料は3000円。それ以外は1000円となっています。

©㈱ナムコ・Nintendo／HAL LABRA TORY INC.

ヨッシーアイランドを幸せに導くお助けガイド

怖いものナシ大攻略

P37 巨大タマゴの謎に迫る!!




P38 ステージ&ベビークッパ徹底攻略

先月号で攻略できなかった6つのステージを完全フォロー。さらに、最後のベビークッパ戦も完全攻略。2月号と合わせれば『ヨッシーストーリー』の完全攻略本ができあがり!! P45のハイスコアコンテストの告知も見逃すな!!

| | | |
|---|---|---|
| N64 | 任天堂 | アクション |
| | 発売中 | 内部バックアップ（1） |
| | 6800円 | 振動パック対応 |

P45 ハイスコアコンテスト開催告知!!

©NINTENDO

# 話題騒然のミステリー!! 謎の巨大タマゴ

白と黒のミステリー。ステージに隠されている巨大タマゴをキミたちはすでに発見しているだろうか!?

## ?シャボンから出現する謎のタマゴは一体何を意味する!?

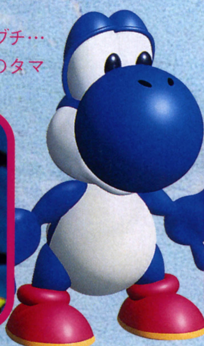
読者のうちで、すでに何人かは発見していることだろうが、2、3ページのステージに、?シャボンに隠された巨大タマゴが存在する。この巨大タマゴが何を意味する物かは、残念ながら公表できないが、下にその場所を解説したので、まだ見ぬプレイヤーは自分の目で確認してみて欲しい。



巨大タマゴが出現するのは「おはなしモード」のみ。「トライアルモード」では出現しないので気をつけて!!



2種類めは白のブチ…だけど、真っ白のタマゴだねコレ

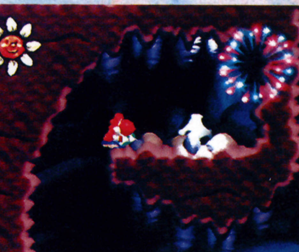




巨大タマゴは全部で2種類。1つは、黒のブチのタマゴ



通常のタマゴと異なり、巨大タマゴは、爆弾として投げることはできない



巨大タマゴは?シャボンの中に隠されている。タマゴを当てて出現させろ

## 巨大タマゴが隠されている場所は ココ!! 自分の目で確認してみよう!!

### とざされた2ページ ホネホネりゅうの あな

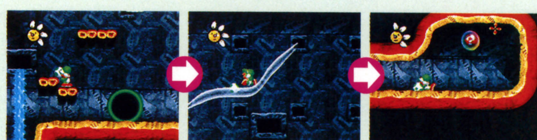
細長い縦穴を落下した先、タマゴブロックの横にあるワープちゃん④の左にチューリップがある。タマゴブロックからタマゴを入手してから、チューリップを食べてタマゴに変身して上昇。その先の小部屋に浮いている?シャボンをタマゴ爆弾で破裂させるとなかから黒い巨大タマゴが出現



チューリップで(違う意味で)巨大タマゴになるのがミソ!?

### とざされた2ページ げきりゅう めいろ

スタート地点から右上の方向に進んでいく。激流を下って進んでいくと、複数の排水溝から水が定期的に流れ落ちている大部屋に出られる。その部屋の左上から、どかんオバケを乗り継いで右へ右へと進んでいった先の小部屋にある?シャボンの中に黒い巨大タマゴが隠されている



どかんオバケを乗り継ぐのが一苦労。何回でもチャレンジしよう!!

### くもの3ページ たかいぞ Qちゃんのとう

スプリングを利用してQちゃんの塔を登っていき、ツボから別のフロアに移動する。新しいフロアを進むとはっぱサーフィンがあるがそれには乗らず、左下の方向に降りていった先に白い巨大タマゴの?シャボンがある。戻る時はスプリングで右上空にジャンプするようにしよう



そのままはっぱサーフィンに乗ってしまって見逃してしまいがち

### くもの3ページ さむくても ポチがいれば

ステージを突き進んでいくと、2つのツボが置かれた分岐路に出くわす。このときポチがいない上のツボに入り進んでいこう。すると再び分岐があるので、そこでも上のツボに進む。その先に赤い土管があり、その中に入っていくと白い巨大タマゴが隠されている?シャボンが浮いている



ちなみに、ポチがいる赤い土管のある場所に行くことはできない!!





# くもの3ページ ステージ4 ムカデでイライラ!



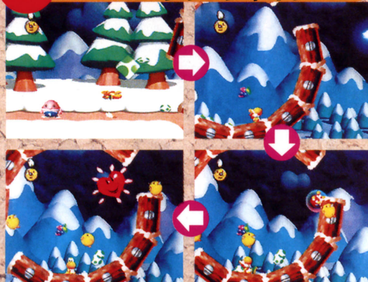
## 困った時ほど重宝する!! ステージ攻略

先月号の攻略から残念ながらこぼれてしまった6ステージを完全攻略。ベビークッパ戦もバッチリ攻略するぞ!!



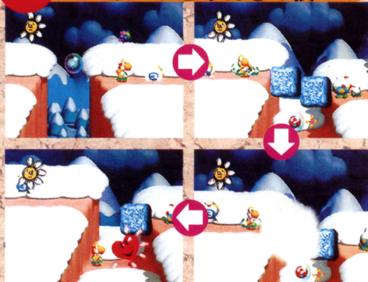
### スペシャルハート完全ガイド

**1 2つめの?シャボン**



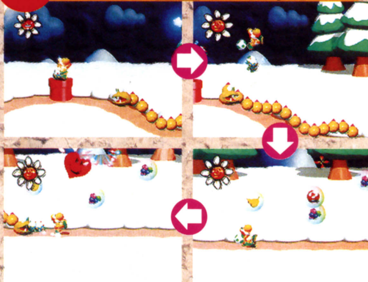
スタート直後にある木の風車で進む途中に?シャボンが2つ浮いている。その2つめをタマゴで割るとなかからスペシャルハートが出現する

**2 ワープちゃん③の横**



ワープちゃん③の右にある岩でフタをされた?シャボン。タマゴブロックで破壊するとなかからスペシャルハートが出現

**3 ムカデ上空の?シャボン**



赤い土管の右を行ったり来たりしているムカデ地帯。上空にフルーツシャボンといっしょに浮かんでいる?シャボンのなかに隠されている

### メロンボーナス① 途中の3つのメロンは無視!!

タイムアタックの途中、空中に浮いているメロンはとりあえず無視して進もう。後から戻って手に入れるのが安全だ。

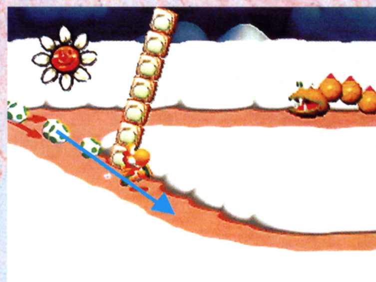


メロンは後から入手

⬆➡立ち止まらずに取れればイイのだが、立ち止まって取らなければならないようなら無視して進もう!!

### メロンボーナス② 分岐ポイントでは下のコースを通れ

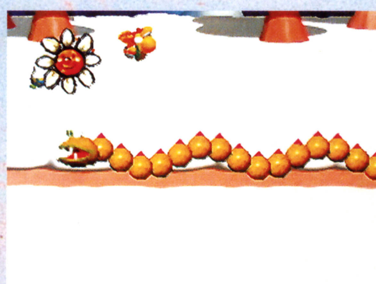
メロン運びのボーナスゲームのコースは短いが、途中で出現するムカデが厄介。普通の状態ならジャンプでクリアすればいいのだが、メロンを持っているのでここではそうもいかない。コース分岐の下のルートを通ってクリアするようにしよう。



⬆3Dスティックを右下に入力して進め!!

### ムカデ ふんばりジャンプでクリアするのだ!!

ムカデは、ヒップドロップでもタマゴ爆弾でも倒せない。ましてや食べるなんて不可能。動きをよく見て避けるか、ふんばりジャンプでクリアしよう。



タマゴでも倒せない!!

⬆ふんばりジャンプでやり過ごすのだ!!

### ボス：ドンババ 弱点の唇をタマゴで狙え

ドンババの弱点は、そのデカイ唇。ステージの上の方に移動して、タマゴを弱点に3発ブチ込めば難なく倒すことができるはず。タマゴがないときは、上から降ってくるヤカンやバケツを食べて補充しよう。

ヤカンやタライを食べちゃえ!!



➡落下してくるヤカンやタライは接触するとダメージを受ける!!











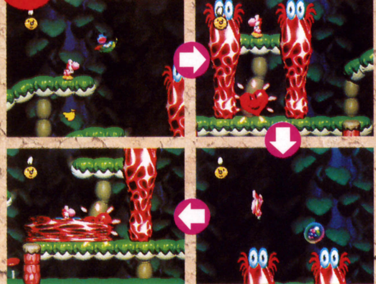

落ちたらアウトの場所では風がヒュ～ヒュ～と鳴っているヨ

# ジャングルの4ページ
## ステージ4
# ジャングルのニョロロン



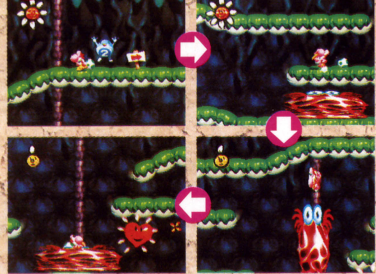
## スペシャルハート完全ガイド

### 1 2匹のあかニョロロンの間



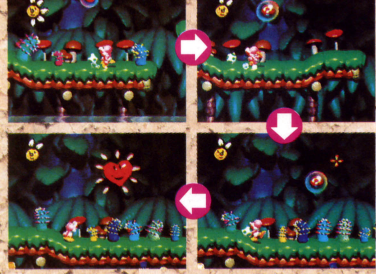
スタート直後、あかニョロロンが2匹並んでいる根元に浮いている。ヒップドロップで赤ニョロロンを縮ませれば簡単に入手できる

### 2 ワープちゃん②の下



ワープちゃん②から左に進み、赤ニョロロンを縮ませて右に方向転換。2匹めの赤ニョロロンを縮ませた先にスペシャルハートが浮いている

### 3 チビニョロロンの上空



1隻めのタライ船を降り、地上を進んでいく。途中のチビニョロロンが群れている上空に浮いている？シャボンのなかに隠されている

## メロンボーナス
### プクプクが邪魔する水中をタイムアタック

プクプクやチビウナボンが襲いかかる水中レース。ただしスタート直後は、ジャンプでしばらく空中を移動するようにしよう（ふんばる必要はナシ）。

### 矢印に従って進む




⬆⬅最初のスペシャルハートから、右下に進んだ方向に矢印の看板がある





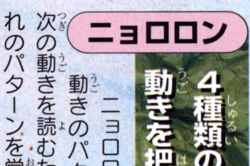
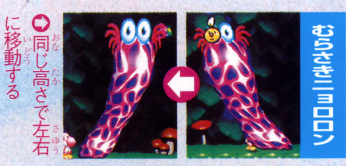
**食べる** ⬆狭い場所でどうしても避けられない時だけは、食べてしまおう!!

**避ける** ⬆最もスピーディに泳ぐコツは、プクプクを避けて進むこと

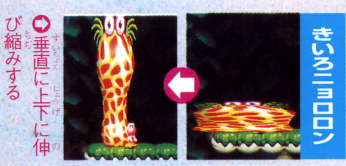
**ジャンプ** ⬆いきなり水中に入らず、最初はジャンプで距離を稼ぐのだ

## ニョロロン
### 4種類の異なった動きを把握しよう!!

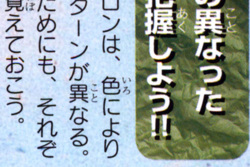
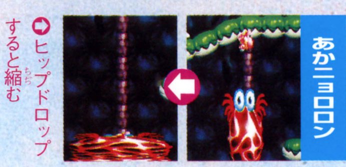
ニョロロンは、色により動きのパターンが異なる。次の動きを読むためにも、それぞれのパターンを覚えておこう。

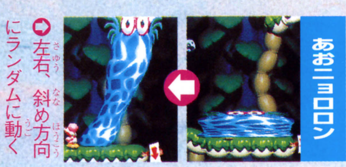
**むらさきニョロロン** ➡同じ高さで左右に移動する



**きいろニョロロン** ➡垂直に上下に伸び縮みする

**あかニョロロン** ➡ヒップドロップすると縮む



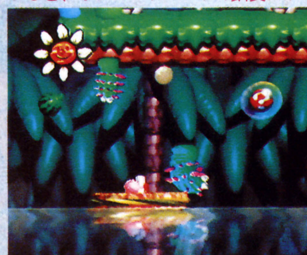
**あおニョロロン** ➡左右、斜め方向にランダムに動く

## ボンバーフルーツ
### プルプル震えたら落下の合図だ!!

タライの船に乗って移動していくエリアでは、上空のボンバーフルーツに注意。プルプルと震えだしたら、落下してくるのでタライの左側で避けよう。




⬆ボンバーフルーツの揺れ具合をよくみて、落下するタイミングをつかもう



⬇急ごうとしてタライの右側に寄っていると、ボンバーフルーツの餌食に!!





ジュゲムが落とす鉄球はバウンドすると効果がなくなる!!

# うみの5ページ
## ステージ3
# ビバ・バンブーダンサーズ



### メロンボーナス
## クモの上にある青い土管から進入

4匹のウフフちょうと!ブロックがある場所で、4匹めのウフフちょうの上空に!ブロックがある。ふんばりジャンプで上昇すると、土管があり、その先にボーナスステージがあるぞ。

### ジュゲム
## 全部で5つのメロンを放出する

スタート直後に出現するジュゲムは、ランダムで5個のメロンを放出してくる。メロンの代わりに鉄球を投げてくることもあるが、根気良く鉄球を避けてメロンを全部ゲットしよう。

### ワープちゃん①
## スイッチを出現させてクモを発生させろ

ワープちゃん①は、最初のにここフラワーでヒップドロップすると出現するスイッチを押して進むクモの上にある。

### バンブーダンサーズ
## ふんばりジャンプで着地点を見極めろ

バンブーダンサーズが操る竹は、触れるとダメージを受けてしまう。上空をジャンプするときは、ふんばりジャンプで上空から着地点を見極めよう。

## ふんばれッ!!



かぜふきくもを利用して、大ジャ～ンプ!! ふんばって飛距離を稼ぐのだ

## 出現はランダム メロンor鉄球



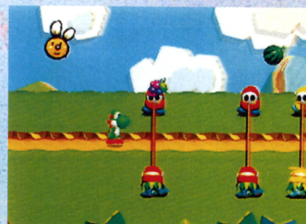
タマゴ爆弾をぶつけてしまうとジュゲムはクモだけを残して消えてしまう。タマゴ投げは厳禁だ!!




メロンをあきらめて、タマゴを投げてジュゲムから奪ったクモを利用して進むこともできるが、スイッチを利用するのがベスト



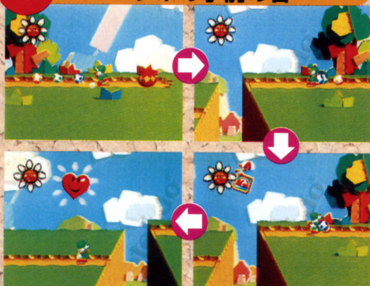
ふんばりジャンプで、上空からバンブーダンサーズのリズミカルな動きを観察!!



バンブーダンサーズは見た目以上に複雑な動きをする。軽い気持ちでジャンプすると大ケガをするぞ!!

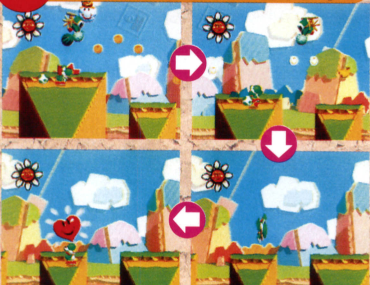
## スペシャルハート完全ガイド

### 1 ツボの手前の谷



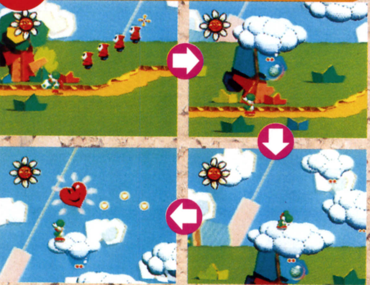
ツボの手前にある谷で少し待っていると、上空からスイッチが降りてくる。このスイッチにタマゴをぶつけるとスペシャルハートが出現する

### 2 3つめのジュゲムポイント



3匹めのジュゲムが出現する地点。5つめの小さな足場（島？）でヒップドロップすると、スペシャルハートが出現する

### 3 シャボンメロンのクモの上空



4連ヘイホーを通り過ぎると、クモの下にメロンシャボンが浮いている。その場所からクモに乗り上へ進んでいくとスペシャルハートがある。





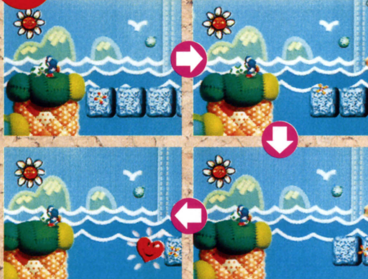


ふんばりを利用して
あほーどりを
次々と乗り継いで
渡っていこう!!

# うみの5ページ
## ステージ4
# ヘイホーのかいぞくせん

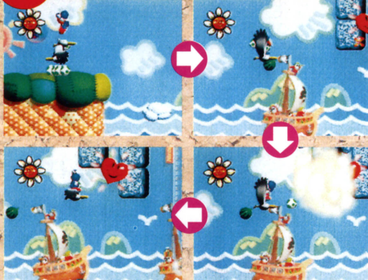
## スペシャルハート完全ガイド

### 1 左から3つめの岩



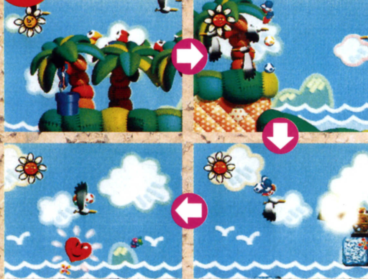
画面の奥に海賊船があり、上空にメロンが浮いている岩の足場。手前から3つめの岩を破壊するとなかからスペシャルハートが出現する

### 2 4つの岩に囲まれて



奥に2隻の海賊船がある場所をあほーどりに乗って進んでいく途中にある。4つの岩で囲まれているのでタマゴを持ってチャレンジしよう

### 3 2つめの大砲の岩



岩に大砲が乗っているスペース。左から2つめの大砲岩のなかにある。あほーどりに乗りながら、岩をタマゴで破壊するようにしよう






↑↓!ブロック登りは1つでもミスするとパーフェクトでのクリアができなくなる

### メロンボーナス
#### 連続!ブロックを乗り継いで上昇

土管の上にキラーの大砲が置いてある場所の青色の土管から進入する。?ブロックを壊してスタートする前に、!ブロックで登る練習をしておこう。



↑しばらくすると爆発する!! 爆風に巻き込まれると当然ダメージを受ける!!



↓画面の奥から発射されるボムへいは、3連発で飛来してくるぞ!!

### ボムへい
#### 画面の奥から次々発射される

海賊船から撃ち込まれるボムへいは、厄介ものの極み。下段で説明している「踏みつける」「キャッチ」「画面の外へ」の3つの方法で対処しよう。

### 画面の外へ



↑画面の外に追いやるとなぜか消滅する

### キャッチ

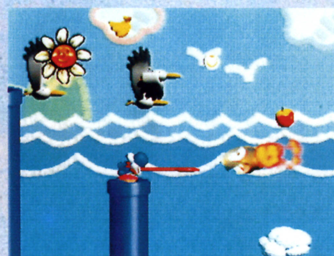


↑食べるわけではないので、爆発する

### 踏みつける



↑上から踏みつけて倒すことができる!!



↑襲いかかるキラーはジャンプで避けるよりも、食べた方が得策だ!!

↓安全地帯でキラーを食べて回復しよう




### キラー
#### 食べればメーターの花びらが2つ回復

キラーもボムへいに劣らないほど厄介なヤツだが、食べれば美味しいし、タマゴにもなるありがたい敵。また、大砲と重なる場所は安全地帯にもなる。

テレサー族の襲撃に対しては慌てないことが一番の対処法!!

# さいごの6ページ
## ステージ3
# オバケなおしろ

## メロンボーナス
### メロンの箱がズレて落ちてくる

4つの扉がある広間の天井に、ボーナスステージへと繋がる土管が出ている。ゲーム内容はメロン運びだが、メロンの箱が1つ1つズレて落ちてくる。微妙な操作で左右にバランスを取りながら箱をキャッチしよう。

天井の土管から

ドコサに注意しながら天井の土管から進入しよう

すべてをキャッチできても、その先には障害物を持ったくろヘイホーが待ち構えている!!

## カギ
### スペシャルハートが隠されている部屋

大広間には、2つのカギのかかった扉がある。この2つの扉を開けるために必要なカギは、同じ広間の左上にある扉の部屋の終点に浮く?シャボンのなかと、左下の黄色い土管のなかに置いてあるぞ。

左上の扉の中

出口の扉の手前に浮いている?シャボンのなかに!!

左下の土管の中

土管から出た直後にカギが無造作に置かれている

## テレサ
### 上手く利用すれば新たな道が開ける

ステージ名が示すようにこのステージでは、テレサ一族が総出演!! それぞれの動きの特性を把握するのだ。特に、フワフワテレサやブロックテレサは上手に利用していこう。

### ドコサ

音を立てずに行動すれば気づかれずにすむが、少しでも音を立てるとヨッシーを追い駆けながら襲ってくる

### テレサ

ヨッシーと向き合っているときは、半透明で人畜無害だが、いったん背中を向けると牙を光らせ襲いかかってくる

### フワフワテレサ

テレサ一族のなかで、唯一ヨッシーに襲いかかってこない変種のテレサ。上に乗って歩けばいっしょに移動できる

### チビテレサ

上空を飛んでいる小さいテレサ、普通にしていれば それほど怖くないのだが、タマゴを投げると集団で襲ってくる

### ブロックテレサ

ヨッシーと向き合っているときは、身を固くしてブロックのようになる。が、少しでも目を離すと襲いかかってくる

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 左上の扉から入る部屋

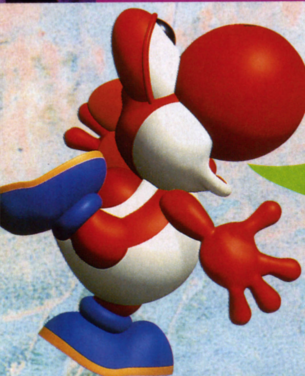
ふんばりジャンプで登る台の下でヒップドロップすると出現するスイッチを押す。台を登って進んでいった先に隠されている

### 2 カギのかかった左の部屋

岩の上でくろヘイホーが障害物をぶら下げている地点。手前の岩を壊して下に降り、左から4つめの岩を壊すとスペシャルハートが出現する

### 3 カギのかかった右の部屋

ブロックテレサが大量に浮いている場所で、下に降りる。タマゴでも壊せない岩の上でヒップドロップすると出現する



ステージの途中に一度進んじゃうと戻れなくなる通路があるぞ

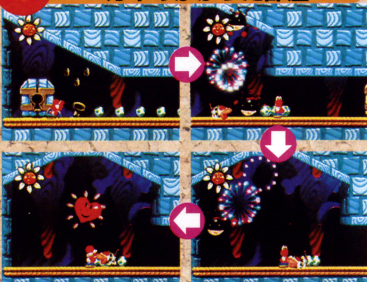
# さいごの6ページ

## ステージ4 マグマなおしろ



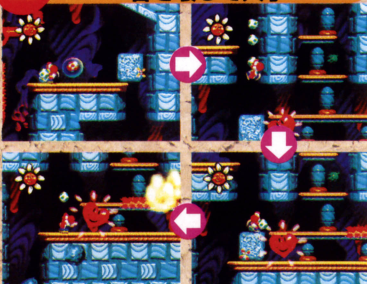
### スペシャルハート完全ガイド

#### 1 カギのかかった部屋



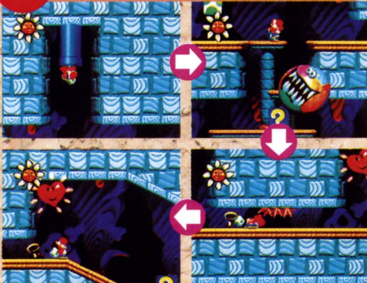
カギのかかった扉に入り、タマゴ爆弾を利用して上空を飛んでいる4匹のアセカキくんをすべて倒すとスペシャルハートが出現する

#### 2 岩を壊して入手



岩を破壊して降りた先で、再び岩を破壊して入手する。流れてくる溶岩に触れないようにジャンプで回避しながら行動しよう

#### 3 ワープちゃん③の部屋



?ボックスが7つある部屋の上から、右に進んでいくと浮いている。途中の狭い通路は、しゃがんでゆっくりと進まないとダメージを受ける

### ワープちゃん①

#### ドラゴンに乗る前にワープちゃん①を起こせ

基本的に右へと進んでいくこのゲームだが、このステージでは、最初に左に進むと扉があり、奥にワープちゃん①とカギのかかった扉がある。




⬆ワープちゃん①の奥にはスペシャルハートが隠されているカギのかかった隠し部屋が存在する

⬅➡右に進みドラゴンに乗ってしまうと、ステージの終点までいかなければ、戻ってこれない!!

### ドラゴン

#### 溶岩に落ちたら一発でアウト!!

ドラゴンに乗って溶岩地帯を進む前に、必ずタマゴブロックでタマゴを補給しておこう。コースの途中に浮いている?シャボンのメロンを入手するのにタマゴが絶対に必要になるのだ。

⬇途中には、?シャボン以外にもプロペラヘイホーやバブルンなどの敵キャラがいる





⬆溶岩のうえには全部で3つの?シャボンが浮いている。そのすべてにヨッシーの大好物のメロンが隠されているぞ

### ?ボックス

#### 7つのボックスから7個のメロンをゲット

段差のある台に7個の?ボックスがある部屋では、それぞれの箱に1つずつメロンが隠されている。写真で7個の入手法を解説したので参考にせよ。




⬅⬇2つのボックスを左に移動させて、上から2つの上に落ちるようにボックスを移動させる




⬅➡部屋の右上にあるボックスは右、左、右の順番に動かして、下に落としていき別のボックスに合わせる



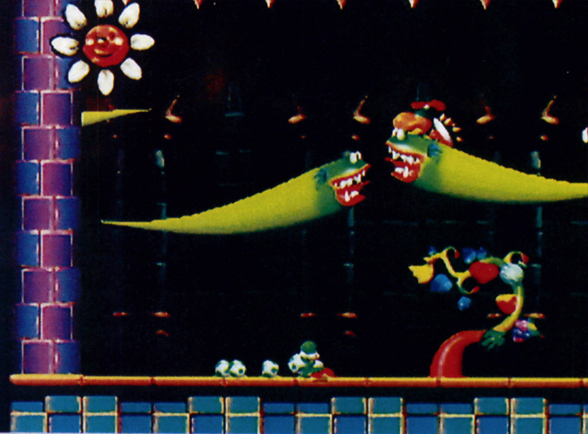

⬅➡部屋の中央の一番高い場所にあるボックスは左に移動させて落としていき、左下のボックスと合わせる





グゥへへへッ!!
俺様の弱点を
ちょっとだけ
教えちゃおうカナ

# さいごの6ページ
## ステージ1～4
# ベビークッパとの戦い!!



### 幸せのツリーからハートフルーツを入手

ベビークッパとの戦いが行われる密閉された恐怖の館。だが、すべてが絶望的な空間というわけではない。部屋の右隅にヨッシーたちが捜し求めていた「スーパー幸せのツリー」があるではないか!! このツリーにはフルーツだけでなくハートフルーツも実っている。戦いでここにメーターが心細くなってもすぐに回復できるぞ!!

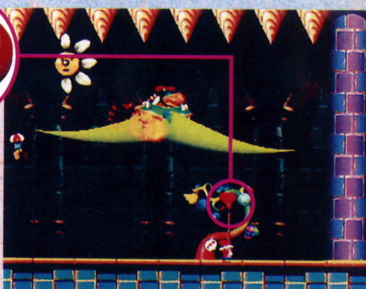
**ヨッシー怖いものナシ!!**



⇧タマゴ投げ放題の無敵状態になれる!!



**ハートフルーツ**



⇧ハートフルーツは2回取ると出現しなくなる

### 空中戦
### 直接狙わなくても天井のトゲで攻撃可能

ベビークッパとの戦いは、2部構成。最初は、空中のクッパとの戦い。タマゴを投げるのも有効だが、それよりも天井のトゲを落として串刺しにするのが有効!! 天井めがけてタマゴを投げてトゲを落下させよう。下に落ちたら、たて続けに花火を2発当てるのだ。

**トゲで串刺し!!**





⇦⇧天井のトゲをめがけて、タマゴを投げつけトゲを落とすのだ!!



⇧ベビークッパは上空から炎を吐いてヨッシーに襲いかかってくる!!

### 地上戦
### ボムへいを利用して攻撃するのが有効

第2段階の地上戦での有効な戦術は、ボムへいとタマゴを利用する2つ。特にボムへいを利用する技は、絶対必中の戦法なので詳しく解説しよう。

天井から降りてくるボムへいを舌でキャッチすると、タマゴのように投げることができる。このボムへいを壁に向かって水平に投げるのだ。するとボムへいが壁にバウンドして何もしなくてもベビークッパに命中してくれるぞ。

**ボムへいパターン**

**ボムへいをキャッチ**



⇧地上に降りたボムへいを舌でキャッチ

**水平に投げる**



⇧左右どちらでもいいから水平に投げる!!

**命中 後は見てるだけでOK**



⇧後は何もしなくてもクッパに命中する!!

**タマゴ爆弾パターン**

**ハートフルーツをゲット**



⇧ハートフルーツを食べてタマゴ投げ放題

**ベビークッパに近づいて**



⇧ベビークッパに近づいていき…

**命中 花火を当てるのだ**



⇧連続でタマゴ爆弾を投げつけていくのだ



# 自慢のテクを見せてくれ!! ハイスコアコンテスト開催

『ヨッシー～』を遊び尽くすための特別企画。キミのテクニックで豪華賞品をゲット!!

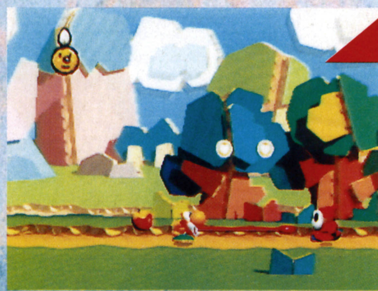


## ヨッシーの気持ちを一番幸せにしたプレイヤーが勝ち!!

『ヨッシーストーリー』を日本中で最も極めたプレイヤーを決める「ハイスコアコンテスト」の開催が決定!! 以下に高得点ゲットのポイントを解説したので、参考にして、ヨッシーの気持ちをメチャンコ幸せにしてあげよう!!

実施ステージ

**はじまりの1ページ ポチと たからさがし**

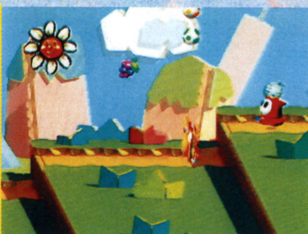


このステージで最高得点を競い合うのだ!!

### ヘイホー 好物の色にしてまとめて倒せ!!

ヨッシーはヘイホーを倒すと幸せになれる。好物の色のヘイホーなら言うことナシ。まとめて倒せばホッペが落ちちゃうくらい幸せに!! というわけで、ヘイホーの倒しかたでかなり点数が変化する。ヘイホーを誘導していかにまとめて倒すかがポイントになるだろう。

**ヒップドロップで!!**



ヘイホーがいる画面上でヒップドロップをすると、ヘイホーの色が変化する。色の変化は赤→黄→緑→青の順番だ

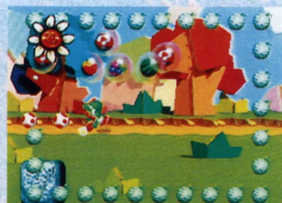
**一網打尽にせよ!!**



ヘイホーの色をヨッシーの好物の色に変えて、まとめて倒すと高得点が得られる。何匹まで集められるかな?

### フルーツ メロン30個のパーフェクトを狙え

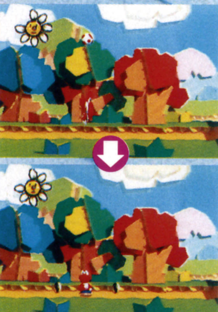
30個集めるフルーツは、有無を言わさずメロン!! ラッキーフルーツや好物のフルーツなんて食べてる場合じゃない。メロン30個はこのコンテストの常識だ。



ヒップドロップで出現するメロンも存在する。くんくんを利用して、隠されているメロンの場所を探し当てるのだ!!

### 隠しコイン ヒップドロップで出現させろ!!

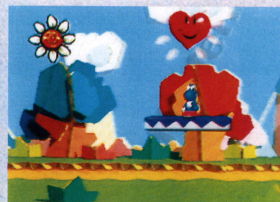
コインも1枚につき1点加算される。目にみえているコインだけでなく、ヒップドロップで出現するコインも漏らさず集めよう。チリも積もれば山となる。1点でも高いスコアをめざせ!!



隠されているコインはくんくんしながら地道に探していくしか発見方法はナシ

### スペシャルハート 隠されている3個を確実にゲット

スペシャルハートも1個につき100点入る。コース上には全部で3個隠されているので、忘れずに入手しておこう。



ステージ後半のポチについていけば、スペシャルハートの場所を鳴き声で教えてくれる。3個すべてを残らずゲットするのだ

### ヨッシーの残り数 すべてのヨッシーがそろっている状態で

残りヨッシーも1体につき100点加算される。間違っても欠員状態でクリアして応募してこないようにネ。




1体について100点。この損失は取り返すことができないほど大きい!! すべてのヨッシーがそろっている状態でクリアしよう

## コンテストのルールと応募方法

〈ルール〉

①コースは「はじまりの1ページ ポチと たからさがし」

②ゲームモードは、トライアルモードを使用すること。お話モードは不可。

③ヨッシーは何色でも構わない。

④ヨッシーの気持ち(スコア)のトータルが高い順に順位を決定する。

⑤同点の場合は、クリア時間の短いプレイヤーが上位となる。

〈応募方法〉

VHSビデオに、プレイとクリア後のスコア画面の両方を録画する。応募はビデオテープ1本につき、1回のプレイのみ録画すること。ビデオテープのラベルにスコアと住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、郵送してください。あて先は、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部「ヨッシーストーリー ハイスコアコンテスト」係まで。締め切りは、2月20日(金)必着で、結果発表は5月号で行う予定。なお、応募されたビデオテープは返却できません。

〈賞品〉

1位 ポケットカメラ、ポケットプリンタ、通信ケーブル

2位 ポケットカメラ

3位 スーパーゲームボーイ2

開幕直前の最新データでファイナルチャンピオンを狙え！

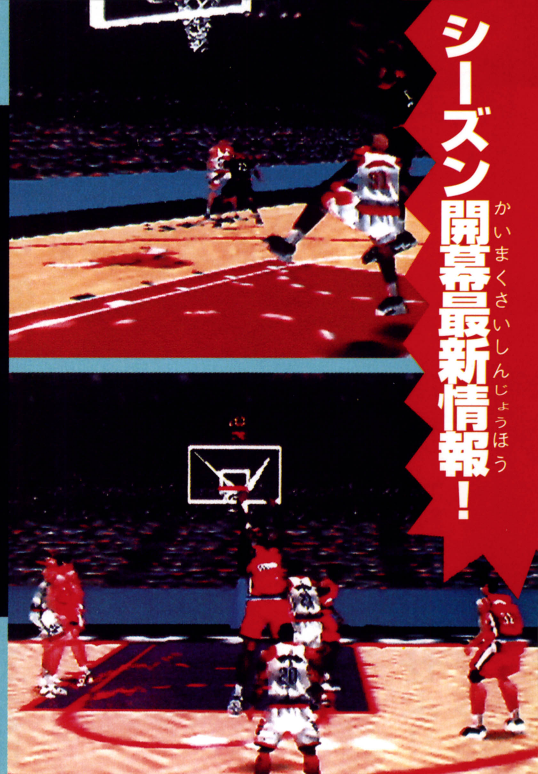



# NBA IN THE ZONE '98

NBA インザゾーン '98

| N64 | コナミ | バスケット |
|---|---|---|
| | 1月29日発売予定 | コントローラーパック（1） |
| | 予価6800円 | 振動パック対応 |

**現在行われているＮＢＡの最新チームで楽しめる。本場に負けない迫力ある試合を行えるか！**



シーズン開幕最新情報！

## ビジュアルも挿入!!







⬅豪快なシュートが決まるとリプレイ

⬆選手やユニホームなどすべてが実際のＮＢＡ。動きも300以上のパターンを取り込み

## ＮＢＡの迫力と興奮を再現 29チームの頂点を極めろ!!

全29チームの選手が実名なのはもちろんスタジアムやスケジュールまで97・98年の最新版でプレイできるこのゲーム。ＮＢＡの醍醐味のひとつでもある豪快なシュートも、実際と同様に多彩なものを放つことができる。また、振動パックにも対応していてダンクシュートが決まると震えるぞ。




⬅視点は全部で10種類に変えられるぞ




⬆ボールを持っている選手名も表示される。ほかにも観客の歓声も入るなど凝った演出



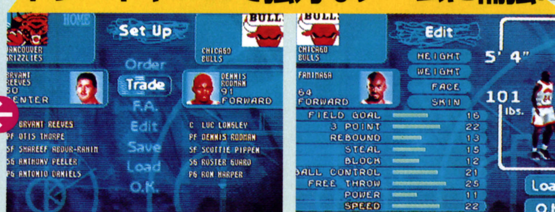

### 本場の室内アナウンス付き

⬆試合前、試合中は室内アナウンスが入る。しかもシカゴブルズのスタジアムアナウンサー「レイ・クレイ」氏を起用しているので大興奮！



⬆実際とは違った選手でプレイできる

## トレードやＦＡで強力なチームに補強!!




⬆ドリームチームを作るなどプレイヤーのお好みのままにできてしまう

### トレードなどでオリジナルチームを作成

プレイヤーが選んだチームはトレードやＦＡ（フリーエージェント）で選手を入れ替えることができる。ほかにもエディット選手を作成でき、ポジションや体型、各能力などを任意で決められる。

©NBA Properties, Inc. All rights reserved.／KONAMI

# オフェンス、ディフェンス時と異なる操作方法を考えて試合

操作方法はオフェンス時にはシュートやパス、ディフェンス時ではスティールやシュートブロックと異なっている。また、各選手は時間が経つことでスタミナを消耗していくので、1人だけ動かしていると試合の最後では能力を発揮できなくなってしまうのだ。選手の起用方法が勝負のカギとなる。



⇧ボールをキープして試合を有利に展開するためには、それぞれの操作を覚えるのだ






⇧最初は満タンだったスタミナも時間と共に減る

⇧スタミナがないと動きが鈍いので、相手に囲まれて簡単にボールを取られる

## 疾風のごとく攻める オフェンス

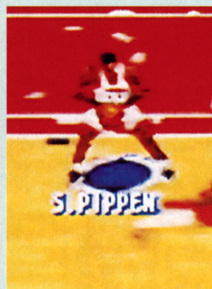
24秒と限られた時間でシュートを決めなければならない。基本はシュートとパスだが、3Dスティックと各ボタンの組み合わせで、シュート以外に相手をフェイントやダッシュでかわせるのだ。



⇧一発逆転を狙うなら、3ポイントシュートを放ってみるのも手のひとつ。タイミングが合えば結構簡単に入ってしまうぞ

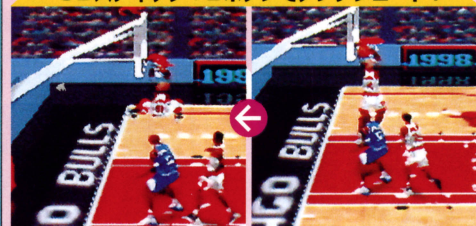
**フェイントなどで相手のあたりをかわしていけ！**




⇧Cボタンユニットでフェイントなどが出せるぞ！

**3Dスティック＋Bボタンでダンクシュート！**



⇧豪快で迫力あるダンクシュートも楽々と決められる

## 3Dスティックを放すタイミングがカギとなるフリースロー

フリースローのときは特殊な操作になっている。3Dスティックを下に倒して飛距離のコントロールをするのだ。





⇦⇧3Dスティックを、右下のバーの中心で放せばゴールの中心に近くなる

## 相手をマークしてボールを取れ ディフェンス

ボールを持っている相手や味方選手のいる位置を把握していないと余計な失点を喫してしまう。つねに相手をマークして、スティールやインターセプトで相手からボールを奪うのだ。ほかの選手にパスが通ってしまったら、操作選手を切り替えて追っていこう。

⇩スピードがあれば相手の当たりにも負けないでシュートを決めることができるぞ







⇧シュートをブロックして叩き落としたり、スティールで相手のボールを奪え

**▷ボタンで選手切り替え**






⇧相手がパスを出しても素早く操作している味方の選手を切り替えれば、シュートの前に押さえられる

**相手がシュートしたときファウルはするな!!**




⇧シュートを放った後ファウルすると点が入った後でもフリースローを取られるぞ

# の歩き方BOOKS 続々登場

## 発売中!

超攻略本
らくらく攻略!!
裏まで楽しむ!!
ゲームの歩き方BOOKS
Tokuma Intermedia Mook
スーパーロボット大戦F
SATURN FAN 総力編集
690YEN
全敵ユニットデータを裏の裏まで完全網羅＆ターン毎の完璧攻略!

### ターンごと攻略
圧倒的な詳細ユニットデータを一挙公開。また、1ターンごとに詳しく行動を解析し、全シナリオクリアまで導くぞ。

### チャートで一目瞭然
ゲームのウラまで徹底的に追求したやり込み情報タップリ掲載。さらに、アイテム、敵、釣り、変身など、ありとあらゆるデータを明記し、引きやすい索引と連動させた一冊。




### 見やすいマップで迷わない
全ステージクリア後に進める隠しステージのマップを完全掲載。進行ルートはチャートで完璧にフォロー、アイテムはステージごとの表で見やすいぞ。




### オリジナル全馬データ
1305頭の馬データを読めて、調べて、勝てる本。五十音で馬の名前を検索、馬の能力を強さがわかる偏差値で表示するなど、すべてが入った完全データ本。




カンパニー

●書店にない場合は、下記に問い合わせ下さい。

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当(03-3573-8613)までお願いいたします。

# 超攻略ゲーム の




**最新刊**

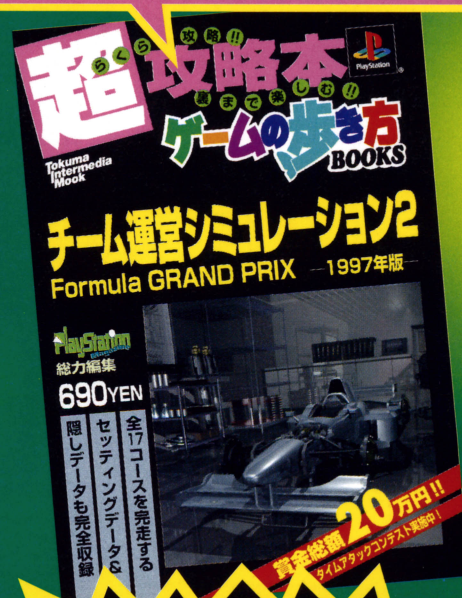
## 隠しダンジョンも完全公開

ラスボスを含む全敵キャラのパラメータを完全に収録。ダンジョンマップも見やすく簡略化して掲載。アイテムや装備品、特殊能力なども巻末に一覧で表組化。比較が簡単にできるようにした。普通のプレイでは気づかない隠しイベントもカコミで詳しく紹介しているぞ。

## 既刊6点好評

## ㊙パラメータを完全公開

全マシン、全ドライバー等のゲーム内パラメータを、メーカーの協力を得て完全公開。マシンタイプによるセッティングの違いや各サーキットの細かいデータも掲載。




**賞金総額20万円!!**
タイムアタックコンテスト実施中
くわしくは、本書をご覧ください。

**発売：（株）徳間書店／インターメディア・**

©CAPCOM CO.,LTD ©葦プロ・GAINAX／ProjectEva／テレビ東京／NAS・サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO ©Sony Computer Entertainment Inc. イラスト／ここまひ（赤い靴くらぶ） ©TECMO,LTD. ©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT／TOMCAT SYSTEM ©RIGHT STUFF

# ファミマガ64が贈る寅年特別企画!!
# あさりどとキミたちがこのページを作る

**ファミマガ64 緊急ニュース速報**

## 若手芸人がゲーム業界をジャック!!

# 「あさりど放送局（仮題）」開局

# 4月号より連載スタート!!

### 現在の企画書の一部を公開!!

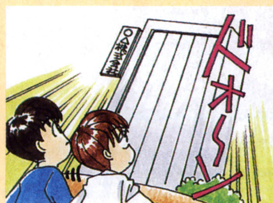
**①ゲームクリエイターに㊙インタビュー**



↑クリエイターの秘密に迫っていく

あさりどの2人が、ゲームクリエイターにバシバシ鋭い質問をあびせかける。持ち前のお笑いセンスを武器に、いろんな話を聞き出すのだ！

**②ゲームメーカーに直撃取材**



↑気合を入れて乗り込んでいくぞ

ゲームメーカーに直接乗り込み、強行取材していく企画。あさりどの取材次第で、開発中のゲームの新情報が聞き出せるかもしれないぞ。

**②読者への挑戦状**




↑あさりどの記録を破れるのか？

この企画は、あさりどに実際にゲームをプレイしてもらい、そのベストタイムや、最高得点を、読者のみんなに応募で挑戦してもらうぞ。



### あさりどプロフィール

テレビや舞台など、幅広いメディアで活躍中。ゲームの腕前は『64マリオスタジアム』での活躍で実証済みだ！

●堀口文宏さん（写真左）…シミュレーションゲームが得意で最近遊んだゲームはPSの『ザ・コンビニ』

●川本成さん（写真右）…幅広いジャンルのゲームを好み『ディディーコングレーシング』はプロ級の実力らしい

### そのほかの企画もみんなから大募集

この「あさりど放送局」は読者のみんなと、あさりどがガッチリスクラムを組んで作っていくページだぞ。そこで、読者のみんなもおもしろい企画を考えてほしい。あさりどの2人にやってもらいたいことや、取材してもらいたい場所、そのほかにもあさりどへの質問などがあったら、ガンガン応募してくれ。読者のみんなが出したゲームのハイスコアを、逆にあさりどに挑戦させたりするのもOKだぞ。とにかく、みんなが楽しめるページにしていこうね!!

### 〒あて先はこちら

ナイスな企画を思いついたら、官製ハガキに（封書でもOK）住所、氏名、年齢、電話番号、そして超ハイレベルな企画を書いて、**〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T-M ファミマガ64編集部 あさりど情報局係まで。**キミの応募した企画が、「ファミマガ64」の誌面を飾るかもしれないぞ。採用された企画には、ナイスなプレゼントを用意しているので、ドシドシ応募してね！

**突然ですが**

### N64の本体を持っている人にもWゲットのチャンス

今、N64を買うともらえるスペシャル音楽CD「うたうポケモン図鑑第1巻」とポケモンカードゲーム・スペシャルカードセット「かっこいいポリゴン／くいしんぼうカビゴン」の2つを10名様にプレゼント。ほしい人は上のあて先まで、**Wゲットプレゼント係**と明記して送ってね。締め切りは2月20日必着。発表は「ファミマガ64」5月号で。



➡CDのみあさりど直筆サイン付き

**この2つをセットで10名様にプレゼント**




↑ほかでは手に入らないカードが2枚セット

©Nintendo／Creatures／GAME FREAK

**お宝入手ガイド**

## SDモードの有効なお宝獲得法と進化法を解説！

# 飛龍の拳ツイン

**その① 獲得法則を解説！**
**その② 倍速進化法伝授！**
**その③ メタルキャラ攻略！**

SDモードでの"おたから"収集方法を始め、おたからの成長、進化に有効な大量経験値獲得法と、メタルキャラの攻略法を徹底ガイドする！

| N64 | カルチャーブレーン | 格闘アクション |
|---|---|---|
| | 発売中 | コントローラパック（1） |
| | 6980円 | 振動パック対応 |

## 伝授その①

### 大会での入賞とお店を利用してお宝を集めろ！

「おたから」のゲットは、大会で獲得する方法と、お店で購入する方法の2つがある。このうち大会で獲得するには、3位までに入賞するか、準決勝以前の試合で発生する「おたから獲得杯」に勝たなくてはならないぞ。また、おたからの中には大会かお店でしか入手できないものが存在する。すべてを集めるには2つの方法を利用することが必要不可欠となるぞ。

**大会での獲得**



⇧大会の賞品として入手する方法。プレイキャラによって、もらえるおたからが変化することもあるぞ

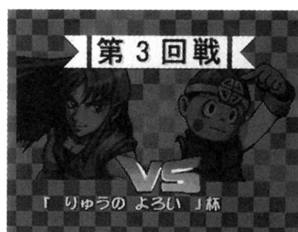
**お店での購入**



⇧お店で購入。お店をよく利用すると店員の愛想がよくなり、掘り出し物を売ってくれることがあるぞ

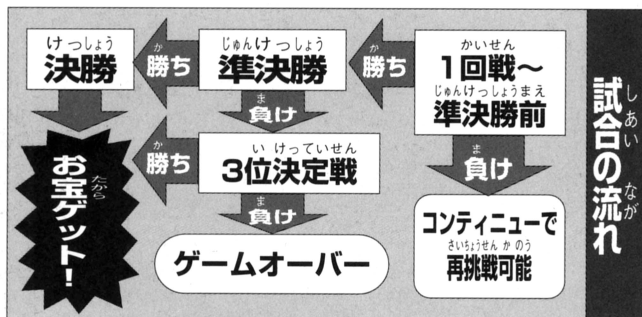
### 試合の流れを知って確実にゲットすべし！

大会は左の図に示す流れで進んでいく。獲得できるおたからは、優勝、準優勝、3位のいずれかで変わってくるので、すべてのおたからを集めたいなら、わざと負けて3位を狙うのも手だ。また、同じ優勝でもコンティニューを使った場合とそうでないときでは、獲得できるおたからが変化するぞ。



⇧「おたから獲得杯」は規定のものとランダムで開催されるものがある。試合に勝てばおたからをゲットできる

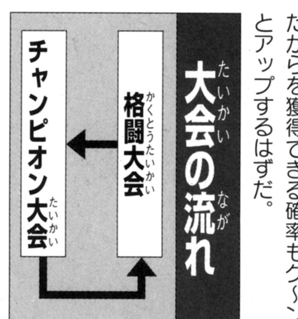
**試合の流れ**




### 大会を選ぶのも手

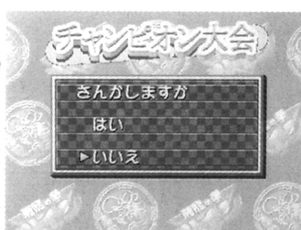
大会は、格闘大会とチャンピオン大会が交互で開催される。難易度は当然、チャンピオン大会のほうが高く、回を重ねるごとに上がっていく。そこで、キャラの装備や実力から、おたからのゲットが難しいと思われるときは、チャンピオン大会には参加せず、格闘大会を進めていこう。ある程度、装備と腕が整ってからチャンピオン大会に参加するようにすれば、おたからを獲得できる確率もグ～ンとアップするはずだ。

**大会の流れ**




**力がついたら…**



⇦⇧チャンピオン大会は、力がつくまではパスするのも作戦のうち。参加を見送れば、回が進むこともないぞ



©カルチャーブレーン

## 伝授 その②

## お宝を進化させる経験値獲得のテクニックを伝授！

攻撃と防御系のおたからは、試合で得られる経験値で、能力アップや進化をさせることができる。これらをより早く成長させるには、試合にパーフェクトで勝って、通常よりも多くの経験値を得るのがベストだ。戦法は、相手の懐に飛び蹴りで飛び込んで、連続技や秘奥義を決め、相手が倒れたら離れる、というヒット&アウェイが有効。飛び込み攻撃が防御されたときは、投げ技を決めていこう。

### 経験値が3倍！

29
スザク
しょうりゅう
ぱーふぇくと
3 すてーじ1 0

スピード グローブの
けいけんちを 12 ポイント
かくとく した

⬅⬆2本ともパーフェクトで勝利。通常の3倍の、12ポイントを獲得できたぞ！

## オプションを活用しパーフェクトで勝て！

オプションを利用すれば、1回の対戦で、さらに多くの経験値を得ることができる。方法は、オプションで「しあいすう」を3にして、3本ともパーフェクトで勝てばOK。そうすれば、「しあいすう」が2のときは、1本につき6ポイントしか得られなかった経験値が、8ポイントに増加。1回の対戦で、24ポイントもの経験値を獲得することができるのだ。

**オプション機能を使って「しあいすう」を3にする**

**3本ともパーフェクトで勝つ**

**通常の2倍の経験値獲得！**

### 経験値、さらに倍！

44
スザク
ワイプー
ぱーふぇくと
2 すてーじ1 0

フェニックス グローブの
けいけんちを 24 ポイント
かくとく した

⬅⬆オプションで「しあいすう」を3にして、3本とも勝利。すると獲得経験値は、なんと24ポイントに！

## 進化過程付き 攻撃&防御おたからリスト

| 種別 | おたから名 | 進化順 | 基本能力 |
|---|---|---|---|
| まわし | あおいまわし | 初期 | だげき+1　なげわざ+1 |
| まわし | ちからのまわし | 1 | だげき+1　なげわざ+2 |
| まわし | ちからのまわしZ | 2 | だげき+2　なげわざ+5 |
| まわし | よこづなまわし | 3 | だげき、なげわざ+4　打撃による硬直なし |
| 隠し武器 | あくまのうでわ | — | 進化では入手できない特殊な武器 |
| 隠し武器 | ※ | — | 進化では入手できない特殊な武器 |
| 隠し武器 | ※ | — | 進化では入手できない特殊な武器 |
| 隠し武器 | ※ | — | 進化では入手できない特殊な武器 |
| どうぎ | けんぼうのどうぎ | 初期 | ぼうぎょ+1 |
| どうぎ | けんしのどうぎ | 1 | ぼうぎょ+2 |
| どうぎ | たつじんのどうぎ | 2 | ぼうぎょ+3 |
| どうぎ | ぼうだんチョッキ | 3 | ぼうぎょ+4 |
| キバ① | なにかのキバ | 初期 | 80%の確率で打撃と投げダメージが−2 |
| キバ① | おおかみのキバ | 1 | 80%の確率で打撃と投げダメージが−5 |
| キバ① | だいじゃのキバ | 2 | 80%の確率で打撃と投げダメージが−8 |
| キバ② | ししのキバ | 初期 | 70%の確率で打撃と投げダメージが−6 |
| キバ② | ぬえのキバ | 1 | 70%の確率で打撃と投げダメージが−9 |
| キバ② | こくりゅうのキバ | 2 | 70%の確率で打撃と投げダメージが−12 |
| よろい | りゅうのころも | 初期 | ぼうぎょ+3 |
| よろい | りゅうのよろい | 1 | ぼうぎょ+5 |
| よろい | りゅうおうのよろい | 2 | ぼうぎょ+6 |
| 隠し防具 | まおうのよろい | — | 進化では入手できない特殊な防具 |
| 隠し防具 | あんこくりゅうのキバ | — | 進化では入手できない特殊な防具 |
| 隠し防具 | ※ | — | 進化では入手できない特殊な防具 |
| にせもの | りゅうのツメ | 初期 | 装備しても能力はあまり変化しない |
| にせもの | おうごんりゅうのツメ | 初期 | 装備しても能力はあまり変化しない |
| にせもの | りゅうおうのよろい | 初期 | 50%の確率で打撃と投げダメージが−5 |

| 種別 | おたから名 | 進化順 | 基本能力 |
|---|---|---|---|
| ツメ | りゅうのツメ | 初期 | だげき+1 |
| ツメ | せいりゅうのツメ | 1 | だげき+2　なげわざ+1 |
| ツメ | せきりゅうのツメ | 2 | だげき+3　なげわざ+2 |
| ツメ | はくきんりゅうのツメ | 3 | だげき+5　なげわざ+3 |
| ツメ | おうごんりゅうのツメ | 4 | だげき+6　なげわざ+4 |
| サック | パワーサック | 初期 | だげき+3 |
| サック | カッパーサック | 1 | だげき+5　なげわざ+2 |
| サック | シルバーサック | 2 | だげき+6　なげわざ+3 |
| サック | ゴールドサック | 3 | だげき+7　なげわざ+4 |
| バンド | リストバンド | 初期 | なげわざ+1 |
| バンド | パワーバンド | 1 | だげき+1　なげわざ+2 |
| バンド | パワーバンドS | 2 | だげき+2　なげわざ+3 |
| バンド | マジンバンド | 3 | だげき+4　なげわざ+5 |
| グローブ | スピードグローブ | 初期 | 装備するとキャンセル攻撃が可能になる |
| グローブ | イーグルグローブ | 1 | だげき+1　なげわざ+1 |
| グローブ | ファルコングローブ | 2 | だげき+2　なげわざ+2 |
| グローブ | フェニックスグローブ | 3 | だげき+4　なげわざ+4 |
| はちまき | あかいはちまき | 初期 | なげわざ+1 |
| はちまき | わざのはちまき | 1 | だげき+1　なげわざ+3 |
| はちまき | わざのはちまきX | 2 | だげき+3　なげわざ+3 |
| はちまき | たつじんはちまき | 3 | だげき+4　なげわざ+6 |
| たま | ふしぎなたま | 初期 | だげき+1　なげわざ+1 |
| たま | びゃっこのたま | 1 | だげき+3　なげわざ+3　ぼうぎょ+1 |
| たま | せんにんのたま | 2 | だげき+4　なげわざ+4　ぼうぎょ+1 |

リスト中の進化順は順当に進化した場合の順番。したがって、1回の大会中に大量の経験値を獲得した場合は、いきなり2段階に進化することもあるぞ。
また、隠し武器と防具のうち、※マークのおたからは秘密。がんばって探してみよう。

## 伝授 その③

# 強力なお宝を持つメタルキャラの攻略をアドバイス！

チャンピオン大会で優勝を収めると、以降のチャンピオン大会の決勝では、メタルキャラたちと対戦していかなくてはならない。メタルキャラたちは、通常のキャラよりも硬いうえに、それぞれに異なる特殊な能力を持っており、倒すのはかなり難しい。しかし、その分、倒したときに獲得できるおたからも豪華だ。そこで、以下に強力なメタルキャラの攻略法をアドバイスしていくぞ。

### 特殊能力がやっかい！







メタルキャラたちの特殊能力はかなり厄介。まともに勝負しても勝つのは困難だ

## 「こうりゃくぼん」おたからリスト

| 名称 | 内容 | 出現条件 | 値段 |
|---|---|---|---|
| こうりゃくぼん1かん | 対メタル龍飛のお宝入手方法を記載 | メダル4枚以上所持 | 200 |
| こうりゃくぼん2かん | 対メタルハヤトのお宝入手方法を記載 | メダル2枚以上所持 | 200 |
| こうりゃくぼん3かん | 対メタルワイラーのお宝入手方法を記載 | メダル6枚以上所持 | 200 |
| こうりゃくぼん4かん | 対メタル昇龍のお宝入手方法を記載 | 最初から販売 | 200 |
| こうりゃくぼん5かん | 対メタル夕華のお宝入手方法を記載 | メダル3枚以上所持 | 200 |
| こうりゃくぼん6かん | 対メタル朱雀のお宝入手方法を記載 | メダル7枚以上所持 | 200 |
| こうりゃくぼん7かん | 対メタルパワーズのお宝入手方法を記載 | メダル5枚以上所持 | 200 |
| こうりゃくぼん8かん | 対メタルロボの花のお宝入手方法を記載 | メダル1枚以上所持 | 200 |
| こうりゃくぼん9かん | 対メタルボクチンのお宝入手方法を記載 | メダル8枚以上所持 | 200 |
| こうりゃくぼん10かん | 龍魔王の特殊能力の秘密が記されている | メダル9枚以上所持 | 500 |
| こうりゃくぼん11かん | 龍魔王の特殊能力の秘密が記されている | 掘り出し物で入手 | 1000 |
| こうりゃくぼん12かん | 龍魔王の特殊能力の秘密が記されている | メダル9枚以上所持 | 1000 |

## メタルキャラの能力を封じるお宝を探せ！

お店で売られている「こうりゃくぼん」には、各メタルキャラの能力を封じるおたからの、入手ヒントが書かれている。それらのおたからをゲットしてから、メタルキャラとの試合に臨めば、勝率が格段にアップするはずだ。

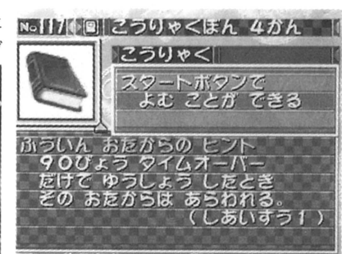
### こうりゃくぼんを購入




大会が進むと販売される巻が増えるぞ

特殊能力を封じたうえでヒット&アウェイ攻撃を繰り出せば、かなり楽に勝てるぞ




「こうりゃくぼん」に書かれた条件を満たして、封印おたからを入手するのだ！

### それでも勝てない人は…

特殊能力を封じても勝てない人はオプションで難易度を下げよう。このとき「ひくい」に合わせて十字キーの左を連打すれば、さらに難易度の低い「すごくひくい」が登場。これで楽勝だ。

オプション
なんいど すごくひくい
じかん 60
しあいすう 3
ターボ オフ
オートガード オフ
しんがん オフ
おんがく ステレオ

「すごくひくい」に設定して挑戦してみよう！

## メタルキャラが持つおたからリスト

| キャラクタ | おたから名 | 効果・能力 |
|---|---|---|
| メタル龍飛 | ほのおのメダル | 所持していると、だげき+2 |
| | おうごんりゅうのツメ | だげき+6、なげわざ+4の武器 |
| メタルハヤト | みずのメダル | ぼうぎょ+2。キャンセル攻撃が可能になる |
| | ほうおうのはね | 装備すると空中コンボを4回までつなげられる |
| メタルワイラー | きのメダル | 秘奥義メーターが時間で溜まる。秘孔マークを出現 |
| | ゴールドサック | だげき+7、なげわざ+4の武器 |
| メタル昇龍 | てんのメダル | 秘奥義ストックの初期値が1増える |
| | バトルくん4号 | プレイキャラをオートバトルにできる |
| メタル夕華 | かぜのメダル | ぼうぎょ+2。SDマークを出現させる |
| | たつじんのはちまき | だげき+4、なげわざ+6の武器 |
| メタル朱雀 | どくのメダル | だげき、なげわざ+1。フィニッシュマーク出現 |
| | ガルーダのはね | 装備すると空中コンボを3回までつなげられる |
| メタルパワーズ | つちのメダル | 所持していると、なげわざ+2 |
| | チャンピオンベルト | 装備していると投げ技に対して無敵になる |
| メタルロボの花 | いかずちのメダル | 秘奥義のダメージがパワーアップする |
| | よこづなまわし | だげき+4、なげわざ+4の武器 |
| メタルボクチン | こおりのメダル | 所持していると、ぼうぎょ+2 |
| | とまっとけい | 戦闘で相手の動きを一定時間止められる |

## 各メタルキャラから2つのお宝を奪え！

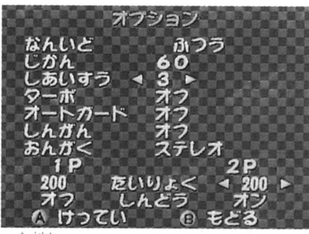
各メタルキャラは、それぞれ2つのおたからを持っている。そのうち「メダル」は、獲得すれば、試合で装備しなくてもさまざまな効果を発揮する貴重品。獲得方法は各メタルキャラを倒しさえすればOKだ。問題はもう1つのほうだが、こちらは獲得するのに条件が必要。以下で説明していくぞ。




メタルキャラに1本も取られずに勝利を収めると、メタルキャラが、所持している特別なおたからを渡してくれるのだ

### 特別なお宝入手方法

メダル以外のおたからを入手するには、オプションで「しあいすう」を3にしたうえで、メタルキャラに1本も取られずに試合に勝つことが条件になる。厳しい条件だが、挑戦の前にメタルキャラの能力を封じるおたからを入手しておけば、かなり成功率がアップするはずだ。また、挑戦はキャラを十分に成長させてからがいい。先にメダルを集めてみるのも手だ。




挑戦するときはオプションで「しあいすう」を3に設定。キャラがレベル4まで成長していれば十分に狙えるぞ！

金メダルを取るための
ワンポイントレクチャー！

# ハイパーオリンピック イン ナガノ 64

NAGANO '98

## 開発者攻略インタビュー！

連打するよりタイミング重視のこのゲームのコツを聞き出したぞ！

| N64 | コナミ | スポーツ |
|---|---|---|
| | 発売中 | コントローラパック（4） |
| | 6800円 | |

### 連打よりタイミング！ ポイントをより多く取るコツを伝授

このゲームはタイミングの取り方が難しくて金メダルはおろか入賞さえ出来ない人もいるのでは。そんな人のためにコナミの開発チームに取材して、いろいろとポイントとなる部分を聞いてみたぞ。



タイミングをうまく取っていかないと金メダルは難しい。このゲームは連打よりタイミングが命なのだ

### 選ぶ国で能力が違うの？ 出場国の選択

――ゲーム開始時、プレイヤーの出場国が選択できますが、選んだ国によって利点などありますか。

**開発** 出場国によるレベル差はありません。

――コンピュータ側に国別の強さがあるのですか。

**開発** 出場国に関してはカーリング競技以外はどの国を選んでも同じです。ただしカーリング競技については過去の優勝例を参考にカナダや北欧チームが強くなるように設定しています。

### 速いタイムを出すには？ ダウンヒル

――滑降しているときはエッジを立てるとスピードが遅くなりますが、体重移動でもスピードに変化は出ますか。

**開発** 体重移動でもスピードは変化します。私たちのチーム内に1人だけ1分16秒台を出した者がいますが、彼のテクニックはほとんど無駄がありません。3Dスティックの入力でも連続して倒さず必要に応じて一瞬傾ける程度です。

――3Dスティックは細かく動かすよりも、あまり操作しないで直線的に旗門を通過するほうがいいのですね。

**開発** その通りです。

#### 大回りしてもいいからスピードは落とさない

――斜面の角度だけでなく、滑降中にスピードを出すことはできるのですか。

**開発** 残念ながら車のアクセルのように自らスピードを上げることは出来ません。ミスしないように気を付けてください。

――1つのミスでもタイムに大きく影響してしまいますが、滑走中にできる限りそのミスを回復する方法はありますか。

**開発** 実際のダウンヒル競技と同じく、ミスをしてしまうとタイムロスは回復できません。そのために、ミスしないでまっすぐに滑ることを心がけてください。

――最速タイムを出すには、まずコースを覚えてからエッジを立てずに、最短コースを滑降するのが確実なんですか。その場合にはエッジは多少立ててしまうことになりますが。

**開発** 最短コースで滑ってスピードを落とすより、大回りしてでもスピードを落とさないで滑るほうがいいですね。

#### 旗の位置を覚えよう



斜面の角度や曲がる方向も頭に入れる

### バランス良く飛びたい ジャンプ

――風はジャンプにどれだけ影響するのですか。実際のジャンプでは向かい風の時にスタートすると飛距離は伸びますが。

**開発** 風の影響はあまり関係ありません。あったとしても、0〜4メートル前後ジャンプの飛距離が変わる程度です。

――風向きが悪い場合にスタートを待っていたら、どの程度風向きが変化しますか。

**開発** 待っていれば風はプラス、マイナス1メートル位の変化はありますよ。

――踏み切りの瞬間は3Dスティックを上に入れるタイミングが重要ですが、より遠くにジャンプするために倒す角度は。

**開発** 踏み切りの位置ギリギリで真上にいっぱい倒してください。

#### ジャンプする角度に注意！



一気に真上に倒すのだ



左下のゲージが飛んでいるときの姿勢を表している。上すぎても下すぎても失速して飛距離が伸びないのだ

#### 少し上の姿勢で飛ぶと飛距離が伸びる

――飛んでいる時の姿勢の操作が一番難しいと思いますが、空中での角度はどの程度にすれば失速を防げますか。

**開発** 姿勢は画面中の左に表示している、姿勢ゲージのX軸に対して少し上向きの方がいいですよ。あと、飛んでいる間はその状態を保ち続けてください。

――着地の瞬間は角度や姿勢が悪いと失敗してしまいますが、バランス良く着地するためには、どれぐらいの角度を目安にすればいいのですか。

**開発** 着地はタイミングが重要です。画面の右の高度計のゲージを良く見て針が緑のところでAボタンを押してください。

©KONAMI

# スピードスケート

## 体力を温存するには?

―常にパワーゲージの最大のところで連打するとスピードは出ますが、後半でスタミナが無くなってしまいます。最後までスタミナを保つためのペース配分は。

**開発**　まず500メートルの方ですが足の蹴りを見ながら最初から最後までタイミング良く押せば、スタミナを使い切らないで好タイムが出せるはずです。次に1500メートルですが、こちらはスタートしてから最初のカーブまで全力疾走して下さい。そして後半は500メートルと違って距離が長いため、スタミナを平均的に使うように滑れば、こちらの方もスタミナをうまく使いながら好タイムを出すことができますよ。

## パワーゲージを良く見る

―タイムを出すためには直線、コーナーでどのように滑ればいいのですか。たとえばコーナーでは流しぎみで、直線では全力で滑るなどなにかコツがありますか。

**開発**　タイミング的にはコーナーで、心持ち直線より早くL、Rボタンを押して下さい。開発では500Mで34秒台が出ています。頑張って練習してください。




⬆足を蹴ったあとにボタンを押すタイミングは微妙。基本的にはパワーゲージが最大のところで押せば大丈夫

# 大回転

## 旗門をうまく通過したい

―旗門をムダなく通過するためには直線的に滑走したほうがいいのですか。それとも、「ダウンヒル」と同じくエッジを立てないで少し大回りになった滑走のほうがタイムは出やすいのですか。

**開発**　エッジを立てて直線的に滑るより、エッジを立てないで大回りしたほうが良いタイムを出すことができます。

―では、エッジを立てないで旗門を全部通過することは可能なのでしょうか。可能の場合はやはり滑降するコースをちゃんと覚えていないと難しいですか。

**開発**　エッジを立てないで通過できます。その場合はしっかりと旗門、コースを覚えてください。

## 次の旗門を考えてコーナリングしてください

―各旗門を通過した後、次の旗門を通過するためにムダのない体重移動のコツがあったら教えてください。場所によっては旗門の間隔がせまく、体重移動したりエッジを立ててしまいスピードが落ちてしまうのですが。

**開発**　次の旗門を心がけたコーナリングをしてください。うまくすればスピードを落とさずに各旗門を回ることができます。

―大回転でも左右の体重移動をするとスピードは落ちてしまうのですか。その場合再びスピードを出すことは難しいですか。

**開発**　そうですね。落ちてしまいます。落ちてしまったスピードを戻すのは地形によります。

## 攻略方法はスノーボード、スキーどっちも同じ!

―大回転競技はスノーボードとスキーの2種類がありますが、基本的な滑りやコツは同じですか。

**開発**　同じですね。




⬅どちらかコツを覚えてしまえばOK!

# ハーフパイプ

## 技の順番は関係あるのか?

―技が22種類と数が多いですが技の番号が後になる程、成功したときのポイントは高いのですか。

**開発**　そうです。後の技のほうが高いポイントが付きますが、同じ技を連続して行うと前回の得点より段々と低くなっていきます。

―高得点を取るためには、難しい技を連続して成功させたほうがいいのですか。それとも多少簡単なものを組み合わせたほうがいいのですか。技の組み合わせ方のコツがあったら教えてください。

**開発**　同じ難しい技を連続させるより、色々高度な技を組み合わせたほうが高得点につながります。

## コマンドは正確に素早く入れれば高得点に繋がる

―難易度の高い技は失敗してもある程度の加点がつくのですか。それとも完全な失敗となってしまい、その技にはポイントは付かないのですか。

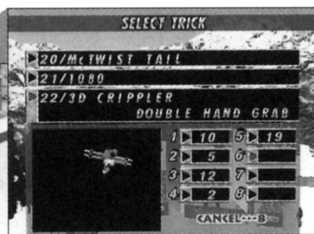
**開発**　失敗は失敗なので、0点です。成功させるためのコツは最初の集中力が高いうちに難しい技を選び、徐々に簡単な技を選ぶほうが楽だと思いますよ。

―コマンドの入力が多い技を成功させる秘訣を教えてください。

**開発**　まず技の出し方を覚えてください。スピン系は3Dスティックの回転が付き物だということを頭に入れておいてください。

## 確実に技を出そう!




⬅⬆一つ一つ技の種類が違う。なれないうちは、簡単な技で挑戦して覚えたら回転系のものにチャレンジ

# ボブスレー

## 各人乗るタイミングは?

―走りながら4人の選手を乗せるタイミングが難しいと思いますが、スピードを落とさないで、それぞれの選手を乗り込むようにするにはどうしたらいいのですか。

**開発**　Aボタンの連打が速い程ソリは加速します。ただし、1人目は15メートルまで、2人目は22メートルまで、3人目は30メートルまでにBボタンを押して乗り込まないと自動的に乗りますが、減速してしまいます。4人目は50メートルの赤いラインのところまでに乗り込まないと失格になってしまいます。速度が35キロ以上になると4人目は転倒して失格します。

## 57度を超えないで滑る

―コーナーでスピードを落とさずに好タイムを出して滑るには、雪が削れて出来たラインの上を進めばいいのですか。

**開発**　違います。グラフィックは関係ないです。ソリの傾斜はプログラム的に57度を超えると転倒しますので慎重に操作してください。




⬆乗り込むタイミングが微妙だ。自動的に乗り込んでしまうとスピードが落ちてしまうのでランプが点滅する前を目安に

# 都市開発徹底ガイド

# 効率良く開発を進めるための要点を網羅

## シムシティ SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

上手な都市開発の仕方や知って得するテクなど、説明書に載っていないここだけのコツをお届け！

| N64 | イマジニア | シミュレーション |
| --- | --- | --- |
| | 1月30日発売予定 | コントローラパック（1） |
| | 予価6800円 | |

## 都市の発展にはバランス良く建設することが重要

最初に都市を作り始めたとき、電気、水道、道路と、3つの基礎部分さえキチンと設置すれば、それなりに都市は発展していく。しかし、人口が7千人を越えるあたりから、急に人口の増加が伸び悩んでくるはずだ。

そこで、それらの問題点を解決し、どうすれば効率良く1万人都市、10万人都市に発展させられるかを、順を追って解説していく。

### 電気・水道・道路の設置は必ず行う



➡最初に発電所を作り、電線と道路を設置して区画分けを行おう



➡水際に給水ポンプを作って、そこから水道管を伸ばしていくのだ

## 経済が発展すれば人口は自然に増える

人口増加を妨げる第一の原因として、経済の停滞が考えられる。経済活動は工業などと違って、これから紹介するさまざまな工夫を凝らさないと発展しないのだ。

### 空港・港を建設する

経済を発展させる方法で、一番簡単かつ効果的なのが、お金はかかるが空港と港を建設することだ。これらを建設して都市と接続すれば、経済が一気に発展するぞ。

また、道路や線路をマップ端まで伸ばすと、お金を払って他の都市と接続することができる。こちらも経済効果が高いので、財政に余裕があったらぜひ接続しよう。



⬆せっかく港を作っても、道路が接続されていなかったり、商業地域が離れていると効果が無いので気を付けよう

### 山頂に空港を建てる



➡街のそばでは市民からの抗議が絶えないが、山の上なら大丈夫

## 税率と条例を確認

経済の発展と人口の増加に、意外と重要なのが税率と条例だ。税率を低くし、条例を市民が住みやすく制定すれば、人口は必ず増加する。この2つは予算コマンドの中で変更できるので、都市を作ったら早めに変更しておきたい。



⬆条例で、「核禁止条例」を発令すると原子力発電所が作れなくなるなど、副次的な効果がある場合も

### 税率は0%でもオーケー




⬆資金は債券で賄っても問題ない

### 地域は混在させる

住宅、商業、工業の3つを区画配置するときは、なるべく混在させよう。公害を恐れて、区画ごとに離して配置すると、交通渋滞を引き起こし経済発展を妨げる。



⬆住居、商業、工業の区域割はそれぞれ2：1：1ぐらいを目安に建設するのがちょうど良い

## 学校や警察などの施設をきちんと設置

人口を増加させるためには、各施設を作ることも重要だ。教育施設は市民の能力を向上させて、経済発展の手助けとなる。警察など公共施設は災害が起きたときに、それを鎮める役割を担うぞ。

大学
収容人数：5000
生徒数：408
教員：126
状態：49
年間費用：$100
閉じる

⬆学校は都市の技術水準を向上させる。さらに水準を向上させたければ大学を、その水準を維持したければ博物館も作ろう

### 消防署で消火活動

消防署
消防士：50
消防率：4
出動時間：10
年間費用：$100
閉じる

⬅⬆消防署は火災が起こった際に、隣接した火を消火するだけでなく、公害のスモッグも消滅させてくれる

### 警察署で治安強化

警察署
警察官数：140
犯罪：465
逮捕者数：97
年間費用：$100
閉じる

⬅⬆警察署があれば街の治安度が上がり、暴動の際には暴徒を逮捕してくれる。もちろん刑務所も併設しよう

©Maxis, Inc. All rights reserved worldwide.

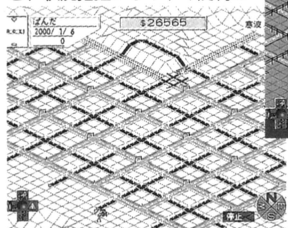
# 都市開発を行う時に欠かせないテクを2つの視点から伝授

都市開発を進めるうえで、知っていると便利なテクニックと、災害に遭遇したときの対策をまとめて紹介する。特にここで教える災害対策テクニックは、都市発展のためには絶対に欠かせないぞ。

## 開発テクニック 電気・水道・道路は網の目状に配置する

電気、水道、道路は網の目に配置するのがコツ。災害で何ヵ所か切断されても、電気と水道の供給がストップしたり、交通網が遮断されることが無くなるため、災害時にあわてずに済むのだ。

⬇道路で作った区画の中央に、電線と水道管を同じ位置で作ると、状況把握がしやすく便利だ




⬆どの建物にも電気と水道が通るため、空き地が5×5となるように区画を作るのが良い

## 開発テクニック 山の斜面には意外な利用法が隠されている

斜面の有効的な利用法として、水力発電所を作るというものがある。水力発電所は滝にしか作れないが、先に水場を作ることで、発電所が作れるようになる。

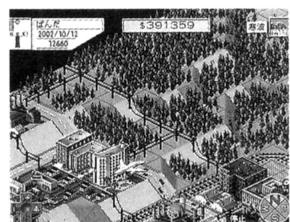



ダムを建設

⬆➡水力発電所は寿命がなく、公害も発生しないため、景観を気にしなければ便利だ

## 開発テクニック 樹木や水場などを作り地価をアップさせる

樹木を植えたり、水場を作ると周辺の地価が上がる。地価の高いところに人は住みたがるので、住宅区域に作ると人口が増えるぞ。




⬆娯楽施設の設置のほうが地価上昇率は高いが、高額なために、なかなか設置するのが難しい

## 開発テクニック 足りない開発資金は借金をして調達せよ

街を発展させるための施設を作る金がない時は、迷わず債券を発行して金を借りよう。ゲームの目的は、一定人口まで増やすことなので、人口さえ増やせればいくら借金してもかまわないのだ。

⬆最大50万まで借りられる。とはいえ、それでは利子もすさまじいので借りる額はギリギリで押さえよう

## 災害対策テクニック 放射能による汚染を取り除く方法がある

もっとも恐ろしい災害である放射能汚染は、汚染区域を水で洗い流せば取り除くことができる。土地の高さを下げて水に浸したあと、また上げれば元通りになるぞ。

汚染地域は水没させろ




⬆汚染区域は水が出るまで、土地を下げろ

## 災害対策テクニック 「撤去」を使い火災の拡大を食い止めろ

火災が発生したら、すぐにポーズを掛けて、火の周りの建物や樹を全て撤去しよう。燃えるものが無ければ、それ以上燃え広がらないからだ。どうしても壊したくない建物だけ消防隊を配置すれば、被害は最小限で食い止められる。

⬅火災が発生したらすぐにポーズをかける。モタモタすると被害が拡大するぞ







➡火の周りの建物と樹を撤去する。ガレキも忘れずに取り除こう




⬆表示を区画別に切り替えれば、建物が表示されなくなるため火の位置が確認しやすくなる

## 災害対策テクニック 津波対策としては防波堤を築くのが有効

低い土地に街を作った場合は、台風や津波などの水害対策として防波堤を作る方法がある。街の周りの土地を上げて防波堤代わりにするものだ。水害の場合、水が無い土地からも水が湧くため、完全には防げないが、街全てが水没する事態は避けられる。

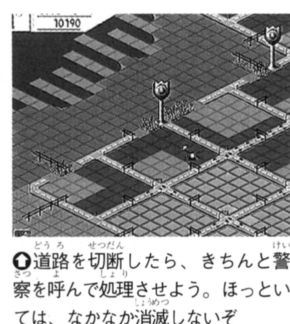
海岸に沿って土地を盛り上げろ




⬆ブルドーザーコマンドで、海岸に沿って土地を盛り上げていこう。金はかかるが効果は期待できる

## 災害対策テクニック 暴動が発生したら道路をすぐに切断

暴動で出現する暴徒は、道路しか移動できないので、暴徒の周りの道路を撤去で消滅させよう。そうすれば、火災と同じく暴徒はそれ以上建物を破壊できなくなる。




⬆道路を切断したら、きちんと警察を呼んで処理させよう。ほっといては、なかなか消滅しないぞ

# 64大相撲

## 第2回ファミマガ場所開催!!

# どすこい! 64部屋 第3回

**じわじわとムーブメントが広がっていく『64大相撲』。「ファミマガ場所」の参加者も着実に増えつつあるぞ!**

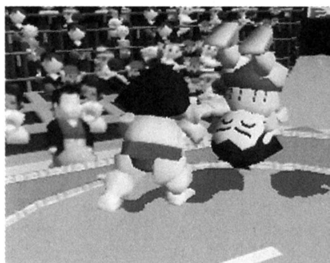
| N64 | ボトムアップ | 相撲 |
|---|---|---|
| | 発売中 | 内部バックアップ（1） |
| | 7980円 | コントローラパック（8） |
| | | 振動パック対応 |
| | | —— |

## 1度のクリアで満足するな!! 何度も挑んでノウハウを会得せよ

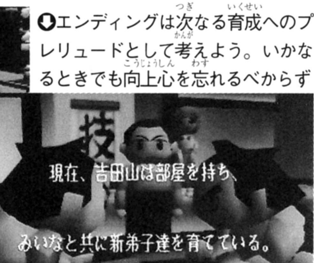
『64大相撲』のロムには、「横綱サクセスモード」で育てた力士を対戦用として最高8人までセーブすることができる。最強を目指すのであれば、それぞれエンディングまで育てきった力士のデータを残すことが望ましい。必然的に何度もやり込むことになるので、効率のよい育成パターンや戦法も身につく。千里の道も一歩からだ!

⬇エンディングを迎えた力士のデータで8人揃えるのはかな〜り時間がかかる。やりがいがあるからつらくはないんだけどね

たいせんよう りきし
みる
しこなへんこう
うつす
けす
よびだす
もどる
りきし1 龍星
りきし2 吉田山
りきし3 初日乃出
りきし4 決闘士
りきし5 一撃爆殺
りきし6 天国炎上
りきし7 狙撃手
りきし8 鬼不動
ステータスを みて かくにんじゃん!



⬆ひとつの育成を終え、新たな育成を始めるたびに戦いのコツが分かってくる




⬇エンディングは次なる育成へのプレリュードとして考えよう。いかなるときでも向上心を忘れるべからず

## まず5人の力士それぞれでクリア

プレイヤーが育てる力士は、スピードタイプの「飛燕」、攻撃タイプの「雷竜丸」、体力タイプの「超力」、バランスタイプの「天舞」、人気タイプの「龍星」のうち1人。それぞれ心、技、体の基本パラメータが異なっており、誰を選ぶかによって戦略も変わってくる。5人それぞれをエンディングまで育てれば、各タイプの得手不得手がハッキリ分かるはずだ。



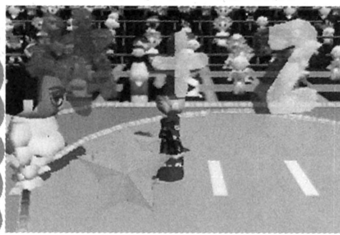

⬆1人ずつ育てていけば、力士の特性を学べるだけではなく、見られなかったイベントを見ることができるかも…。一石二鳥!

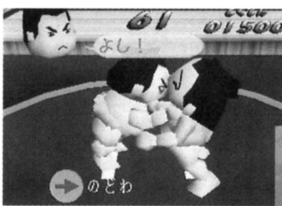
## 自分なりの育成パターンをつかめ!

同じ力士を育てていても、プレイヤーが異なれば育成の方向性は変わってくる。獲得する技の種類やプレイするミニゲームの種類が違うだけでも、繰り返せばパラメータにかなりの変化が表れる。具体的な正解例はないので、自分なりの育成パターンを確立しよう。

## 習うより慣れろ!

⬇入手できる成長値や星を考えに入れ、特定の決まり手を意識して繰り出せるようになればしめたもの。とはいえ少し難しい…






⬆ミニゲームでは、攻略がラクなものを選ぶのではなく、上げたい成長値を上昇させる効力を持つものにターゲットを絞って選ぶのだ

⬇新たな技を獲得することで、すでに持っている技を失う場合もある。新しい技がもたらす効果をよく考え、後悔しない決断を下そう

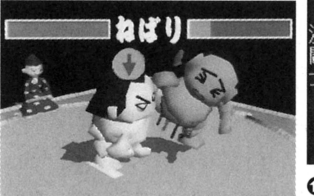
おくりだしと同じ方向の技でいい?
はい いいえ
45個
したてなげ 45個
うわてなげ 45個
きめおし
星の数 56個

## 得た知識を活用して強力な力士を育成

取組における攻撃と防御のコツは、実戦を繰り返した者でなければつかむことはできない。相手の力士の状態を読み取れば効果的に攻めることが可能なのだが、経験が浅いとチャンスを生かすことができないのだ。状況技、返し技、連続技の使い分けもポイント。的確に使えるようになれば心強い。




⬇向かって右側が対戦相手だ。疲労して、表情にバテが現れている。たたみかけるように攻撃すれば、粘りゲージやスタミナを着実に減らすことが可能




⬆これも右側が対戦相手。技を防御したことで体の色が赤くなり、技の入力ができない状態になっている。攻撃のチャンスだ

### 努力は報われる!

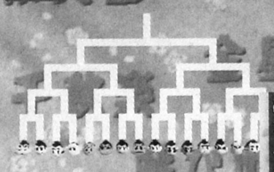



⬆三賞を総ナメ。経験と技術で実現!

©BOTTOM UP

# 第2回ファミマガ場所募集開始！鍛え抜かれた力士たちよ、集え!!

「第1回ファミマガ場所」は今開催中だが、早くも「第2回ファミマガ場所」が開催されることが決定したぞ。内容は前回と同様で、まず読者の力士のパスワードを当コーナーまで送ってもらう。これをトーナメント方式で競わせて勝者を決定するのだ（COMが力士の操作を行う特製ロムを使用）。



⬆送られてきたパスワードはボトムアップ特製のロムに入力。コンピュータが力士を操作するシステムでトーナメント戦を実行する

⬇オリジナルのしこ名にしている場合は、その名前とふりがなをハガキに書いておいてね。入力時にちゃんとその名前にしておきます



⬆「いろいろオプションモード」で見ることができる、自分の力士のパスワード。これを利用して壮絶なバトルが行われるのだ

## ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当たる!?

力士のパスワードはハガキ1枚に1人分しか記入できないが、1人で何通送ってくれてもかまわない。もちろん、前回参加してくれた人も再挑戦していいのだ。「量より質だぜ！」という人は、1人の力士に全精力を傾けて育成し、そのパスワードで勝負に挑むのもいい。「今ひとつ決め手に欠けるけど、イチかバチか賭けるぞ！」という人には、質より量をおススメ。力士を大量生産して臨もう。

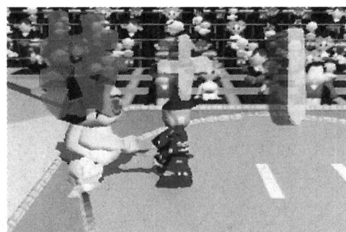
⬇手堅く攻めるなら横綱が無難だが、「策士策におぼれる」ということもある。バランスよく育てられるかどうかがポイントだ




⬆横綱でなければ勝てないということはない。育成した力士しだいでは、格下の力士でも横綱を負かす可能性だってあるのだ

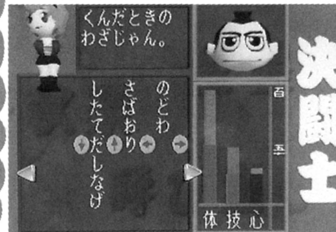
## 勝負の明暗を分ける育成の傾向と対策

何のアドバイスもせずに募集だけを行うのも芸がないので、育成のちょっとしたポイントを紹介する。まず、ワリとありがちなのが攻撃のみにウェイトを置いた猪突猛進タイプの力士。技の手数が多くアクティブなのだが、今イチ全体のバランスが悪い場合が多い。低い成長値を無視せず、上げておくことも重要だぞ。また、エンディング後に入手できる星も重要な要素。これを使って技を獲得することで育成が完璧に終わるのだ。

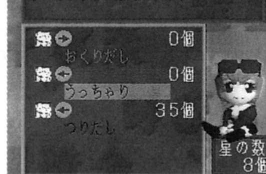

⬆低い成長値が気になったら、決まり手やミニゲームを利用して補強。基本的なことだけど、これを怠ると終盤で後悔するのだ

**力を過信せず弱点を自覚せよ**

⬇負け知らずだからといって、考えなしに育成を続けるのも困りもの。まめにステータスを見て、低い成長値をチェックしよう




⬇文字どおりのラストチャンスだけに、獲得する技の選択は慎重に行いたい。ここでの選択が勝負に大きく関わることだってあるのだ






⬆最後に入手した星を使い、技を獲得することができるのだ。この作業を完遂したときこそ、真の意味で育成を終えたことになる

⬇スタッフロールが終わり、タイトル画面に戻っても育成は完全に終了したわけではない。また横綱サクセスモードに入ると…




**エンディング後の技取得もポイント**

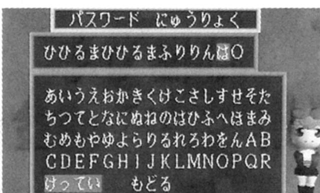
キャラクター提供 火の鶏
ジャンプでごっつぁん企画 駿河靖訓
スペシャルサンクス スタジオビィータ ブルート 夢工場 （50音順）

⬆クリアしてスタッフロールが流れても気を抜くのは厳禁。本誌とボトムアップの合同企画でミニゲーム案が採用された駿河君の名前もクレジットされているぞ

## 参加希望者はココを読むべし！

「ファミマガ場所」でもっとも重要なものは力士のパスワード。自信アリの力士を育て上げたら、「いろいろオプションモード」を利用してそのパスワードを一言一句ミスさずにメモろう（パスワードの出し方が分からない人は説明書を熟読せよ！）。次は、ハガキにパスワードと力士の名前、自分の住所、氏名（ペンネームの希望者はペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、**〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部「第2回ファミマガ場所」係まで。**ハガキ1枚につき力士1人分のパスワードとするが、個人で何通応募してもかまわない。締め切りは2月20日(金)必着で結果発表は6月号で行う予定。上位入賞者には特製グッズをプレゼントするぞ！

**いよいよ次号にて第1回の結果発表！**



⬆パスワードの入力は編集部が責任を持って行います。書きまちがえずに送ってネ

High Voltage Screaming Action

# Chameleon TWIST™

カメレオン・ツイスト

## 驚愕情報 最高機密の隠し要素を堂々公開!!

| N64 | 日本システムサプライ | アクション |
|---|---|---|
| | 発売中 | 内部バックアップ（4） |
| | 6980円 | ――― |
| | | 振動パック対応 |
| | | ――― |

### 特定のアイテムを集めるといいコトがある

発売から約1カ月。エンディングを迎えた人も多いと思われるけれど、何か重要なコトを忘れてはいないかな？　そう、ステージ中に配置されている「クラウン」や「キャロット」の存在だ。この2つは特殊なアイテムで、それぞれ一定数集めると使用キャラが増えたり、シークレットステージやミニゲームのプレイが可能になる。条件はシンプルだが、アイテムは巧妙に隠されていることが多い。クリアすることより難しいかも？

キャロット



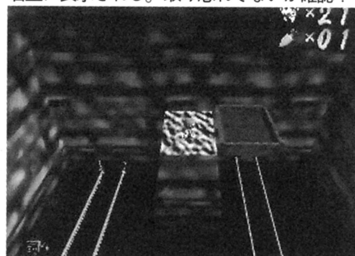
⇧一定数以上集めると、行けなかった部屋に入れるのだ

クラウン



⇧配置されているクラウンの個数はステージにより異なる

⇩クラウンとキャロットの入手状況は、画面右上に表示される。取り忘れてないか確認！



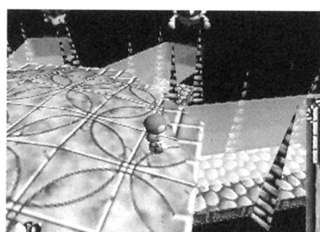
### クラウンを集めて秘密のステージとキャラで遊べ

各ステージには20数個のクラウンが配置されている。ステージで20個以上のクラウンを集めると、マップセレクト画面のステージにクラウンが表示される。全ステージにクラウンが表示されると、各ステージのボスと対戦するシークレットステージで遊べるようになる。配置されている全クラウンを集めると、メインゲームと対戦で白いカメレオンが使用できるぞ。

⇩コイツが白いカメレオン。名前はそのままの「ホワイト」らしい




#### すべて集めると…



⇧シークレットステージ。各ステージのボスの部屋へ直結している通路が伸びている。戦いたいボスを選べ

⇩クラウンを20個以上集めたステージは、マップセレクト画面のときそのステージにクラウンが表示される




### キャロットでミニゲーム＆隠しキャラ出現

キャロットは、各ステージに1つ配置されている（ゴーストキャッスルは除く）。2個集めるとキッズランドでボウリングができるようになり、4個集めるとゴーストキャッスルでビリヤードができるようになる。5個すべてを集めるとボムランドで黒いカメレオンと対戦することができて、倒せば対戦で使用することができる。




⇧スコアを200点以上出すとクラウンを1個入手。300点出せばピンがカメレオンに変化するぞ！

⇩N64初のボウリングゲーム!?　ピンを倒したときの効果音が妙にリアルで、作り手の思い入れを感じます

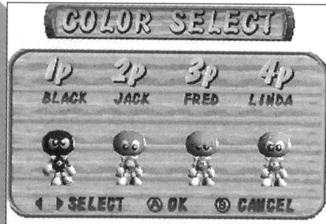


#### 2個でボウリング！



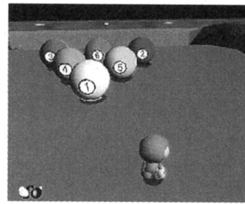

⇧封印された扉はキャロットで開くのだ

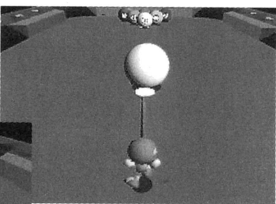
#### 5個集めると黒カメレオン!!




⇧向かって左のカメレオンに注目。彼こそが黒いカメレオン、「ブラック」なのだ！対戦でしか使用できない貴重なキャラ

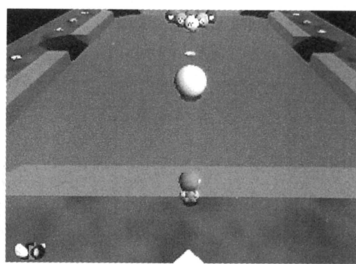
⇩6つのカラーボールをすべて落とすとクラウンが1個もらえる。落とす順番などは関係ないため、かなりラクだ





⇧舌をキューの代わりにして手球を突く！　気分はすっかりポール・ニューマンの「ハスラー」って感じですな

#### 4個でビリヤード！



⇧今度はN64初のビリヤードゲームが登場!?　やはり効果音もリアル…

©JAPAN SYSTEM SUPPLY

カーデザイナー必見の書!!

# Top Gear Rally

## 実用ペイント講座&ウル技出張版

トップギア・ラリー

| | | |
|---|---|---|
| N64 | コトブキシステム(ケムコ) | レース |
| | 発売中 | コントローラパック(4) |
| | 6980円 | 振動パック対応 |

### ペイントマシンの出走方法を復習

ペイントショップで作ったオリジナルデザインのマシンは、実際にレースでも使用できる。だが、きちんとした手順を踏まないと使用することができないため、とまどっているプレイヤーも多いらしい。手順はシンプルなので、ぜひとも活用しよう！　まず、作成したオリジナルデザインをコントローラパックにセーブ。次に、レース前のカーセレクト画面で「DECAL：DEFAULT」の表示を「DECAL：LOAD」に切り替え、ロードすればいいのだ。

⬇せっかく自由にデザインできる機能があるんだから、使わなきゃもったいないよね




ペイントショップの達人となるのだ！




⬆作成したデザインは、ほぼすべてのマシンで流用可能。似合うマシンはどれだろう

### 手順を踏めばまちがいはナシ！




⬆デザインが完成したら必ずセーブ。デザインは「デカール」としてコントローラパックに保存されるのだ

⬇走行前のカーセレクト画面。「DECAL：DEFAULT」の表示のとき、3Dスティックを右か左に倒す







⬆すると、画面表示が「DECAL：LOAD」に切り替わる。ここでAボタンを押し、デカールをロードさせる

⬇一連の流れを経て、マシンにデカールが貼りついた。このデザインで即走行だ！




### エキストラカーはペイント不可能!?

自由度の高いデザインが実現できるペイントショップだが、デザインの変更が不可能なマシンも存在する。それは、チャンピオンシップで優勝すると使えるようになる隠しマシンだ。4車種のうち、デザインが変更できるのは「TYPE-MN」のみ。「MILK TRUCK」と「CUPRA」、「BEACH BALL」については、あらかじめ用意されたデザイン以外で走らせることはできないのだ。2Pカラーもないので、同じ車種での対戦は混乱するぞ。




⬆デザイン変更ができそうなイメージだがデザインを変えられないミルクトラック

⬇隠しマシンの中で唯一デザインをいじれるミニクーパータイプ。かわいく決めたい




TYPE-MNのみデザイン変更できる

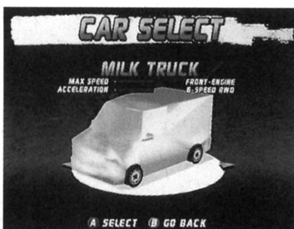
### ウル技出張版 銀メッキのマシンでレースに挑む!!

チャンピオンシップで5年目の優勝を果たすと、マシンのカラーバリエーションが増える。ボディ全体に銀メッキを施したようなマシンで走ることができるのだ。このマシンは、カーセレクト画面でCボタンユニットを下に入力することで選べるようになる。デザインの変更ができない隠しマシンの場合でも、ボディはしっかりシルバーになるので、ふだんとは異なる雰囲気を楽しむことができる。映り込む空や雲をながめながらマシンを駆るのもオツなものだぞ。

⬇まっ白なマシンではありません。タイヤ以外すべて銀色のマシンなので～す。ベコベコになってもピカピカ！



ミラーコーティング仕様なのだ!!




⬆デザインの変更が不可能な隠しマシンもご覧の通り。ツルピカのミラーコーティングマシンになりましたとさ



※エキストラヤーの出現方法はP94のウル技を参照。©KEMCO／BOSS GAME STUDIOS,Inc.

サンダース:L50
HP:
サンダース:L50
HP:
サンダース:L50
HP: 146/146
▶でんきショック
でんじは
かげぶんしん
でんこうせっか
30/30
わざタイプ/でんき
サンダース:L50
HP: 152/152
▶たたかう どうぐ
ポケモン にげる

**'97年を総括する!!**

# 第8回 トランセル種市のポケモンリーグ!!



ポケモンナンバー134

**今回は殿堂入りチームがスタジオに集結した、グランドチャンピオン大会を解説**

## 最新ポケモンリーグ事情
### 殿堂入りチームがスタジオに集結!! 真の王者がついに決定

1月18日にオンエアされた「64マリオスタジアム 1時間スペシャル」をみんなはチェックしただろうか? この日は今まで殿堂入りしたチームが、スタジオに勢ぞろいし、'97年のグランドチャンピオンを決める大会が開かれたのだ。第1回殿堂入りチームの「当麻田ガッツ」をはじめ、懐かしい顔ぶれが集まり思わずオレも、仕事を忘れて子供たちとの会話に夢中になってしまった。しかし本番直前になると、チーム同士で意識しあい、スタジオ内が異様なムードに包まれていった。

### 64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から(一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意)。N64最新情報にも注目!!

## 決勝に臨む6チームのポケモンはいかに?

どのチームも、エントリーしたポケモン6匹は、かなり気合を入れて育てたようだ。この番組でブームになったポケモン、スターミー、ラッキー、ケンタロスの3匹を軸にしているチームが多かったのが印象的。でもブームを作ったのは、この子たちなんだよね!

### ブームを築いたポケモンたち

**ケンタロス**



↑最初に使ったのは意外にも「人間バリケード」!

**ラッキー**



↑ラッキーと言ったら「人間バリケード」だよね

**スターミー**



↑最初に「当麻田ガッツ」が使い出したポケモンだ

**オッ!! 作戦会議か?**



←試合前に話し合っている怪しい3人組

| 第6回殿堂入り | 第5回殿堂入り | 第4回殿堂入り | 第3回殿堂入り | 第2回殿堂入り | 第1回殿堂入り |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| バスケット大好きチーム | ミサイル団チーム | 人間バリケードチーム | あっさり塩味チーム | T・M・Cチーム | 当麻田ガッツチーム |
| この6匹で勝負!! | この6匹で勝負!! | この6匹で勝負!! | この6匹で勝負!! | この6匹で勝負!! | この6匹で勝負!! |
| ウィンディとスリーパーが気になるところ。すばやさナンバーワンのマルマインも、ひかえている | このチームのサンダースはとにかく強い。ゲンガーがエントリーされているのがおもしろいところだ | 今回もエントリーされているラッキー。ラッキーを使わせたら、右に出るものはいないんじゃないかな? | 安定した実力のこのチームは、ナッシーがキーポイント。命中率の高い「ねむりごな」をうまく使いこなす | ダグトリオは対サンダース用と思われる。エスパータイプのポケモンを多くそろえているのが特徴的 | スターミーブームの火付役だけに、ポイントゲッターはスターミー。シャワーズが変わり種か? |

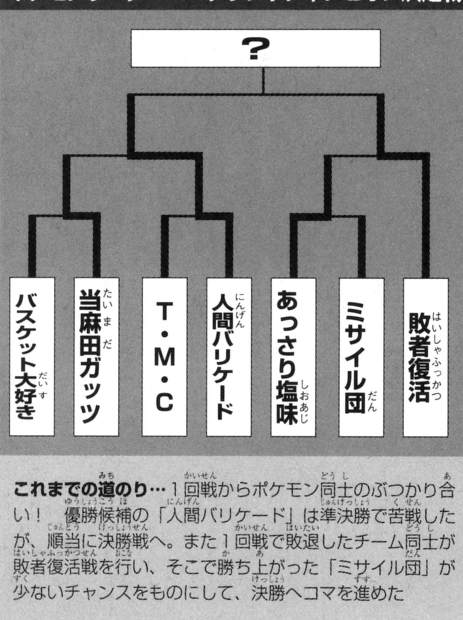
©Nintendo／Creatures inc.／GAME FREAK inc.

## 最新ポケモンリーグ事情II

# 1回戦から決勝戦まで息もつかせぬ大激戦 最後に残ったのは…

試合はトーナメント方式で行われた。対戦の組み合わせは、くじ引きによって公平に決められたものだ。いざ試合が始まってみると、どのチームも真剣そのもの。慣れているせいか緊張しながらも、力を出しきれたようだった。


殿堂入りチームがズラリと整列。みんな試合前なのでカタくなっているが、普段は陽気な子供たちばかりなのだ!!




**これまでの道のり…**1回戦からポケモン同士のぶつかり合い！　優勝候補の「人間バリケード」は準決勝で苦戦したが、順当に決勝戦へ。また1回戦で敗退したチーム同士が敗者復活戦を行い、そこで勝ち上がった「ミサイル団」が少ないチャンスをものにして、決勝へコマを進めた

## 好試合続出!!


女の子3人の「T・M・C」チーム。真剣な表情で対戦に挑んでいる。試合前は、あんなに笑っていたのに、この迫力!!


両チームとも余裕の笑みがこぼれているが、この顔を見ただけでは、どちらが勝ったのかまったくわからない

1回戦、第1試合の模様。「当麻田ガッツ」の勝利でガッツポーズ！

## 決勝に残った2チームのポケモン戦力を分析

いろいろな波乱があった中、決勝までコマを進めたのは高校生チーム「人間バリケード」と、敗者復活からのし上がった「ミサイル団」。この決勝戦で使うポケモン3匹を、各チーム順番に見ていこう。選りすぐりの3匹だ。

### 人間バリケード

| スターミー | ラッキー | ケンタロス |
|---|---|---|
| すばやさは文句なし！「ちいさくなる」を使えるのが特徴と言えるだろう | このラッキーを一撃で倒せるポケモンは、どうやらサワムラーだけらしい!? | とにかく「じしん」の攻撃が強力！　すばやさも、かなり上げてきている |

### ミサイル団チーム

| ケンタロス | サンダース | フーディン |
|---|---|---|
| このチームのエース。ケンタロス自体の素材のよさが、強さのカギを握る | 格闘タイプの技「にどげり」を使うことができる。対ノーマルポケモン用だ | 「みがわり」で攻撃をかわすことが可能。「じこさいせい」でHPも回復 |

## 優勝は人間バリケード 勝負のポイントを解説

優勝は、自分たちがあみだした戦い方で、パーフェクトな勝利を飾った「人間バリケード」。高校生の頭脳的勝利という感じだったが、そのポイントを見てみよう。

### ①技のPP値は最大

基本的なことだが「ポイントアップ」を使って、技の数を最大まで上げている。しかも6匹全部最大まで上げていたので、オレ的にかなりビックリした。長期戦になった場合、技の数が足りなくなったらどうしようもないしね。

**ラッキーの場合**

| 技 | PP |
|---|---|
| ○10まんボルト | 24 |
| ○タマゴうみ | 16 |
| ○ちいさくなる | 24 |
| ○ふぶき | 8 |

### ②3匹とも「ふぶき」使い

決勝で使用した3匹は、すべて「ふぶき」の技を使うことができる。凍ってしまうと戦闘不能になるので、やられるとツライ。ちなみに「れいとうビーム」より「ふぶき」のほうが凍りやすいぞ。

ケンタロス:L50
HP: 150/150
じょうたい/ふつう
No. 128

| | | | |
|---|---|---|---|
| こうげき | 139 | タイプ1/ | ノーマル |
| ぼうぎょ | 121 | | |
| すばやさ | 138 | IDNo/ | 01386 |
| とくしゅ | 104 | おや/ | ひつじ |

ノーマルタイプのポケモンでも「ふぶき」や「れいとうビーム」が使えるのだ

### ③ポケモンへの自信

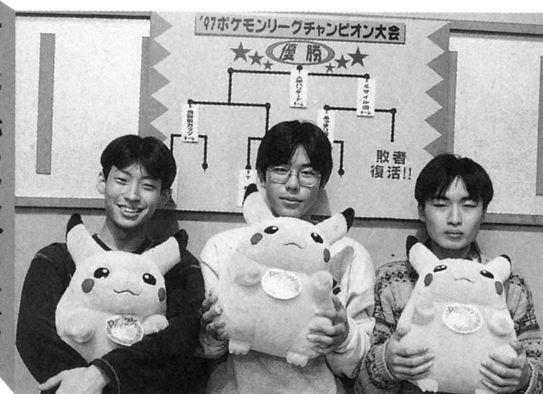
これはこのチームだけの強み！「ラッキー」と「ケンタロス」は、このチームが番組で初めて使用した。その後のブームは、番組やこのページを見ている人なら知ってるよね。やはりこの2匹に対する思い入れは強いだろうし、「ラッキー使い」「ケンタロス使い」としてのプライドも高いのだ。

サンダース:L50
ラッキー:L50
HP: 344/344
ラッキーの ちいさくなる こうげき！

ダース:L50
ケンタロス:L52
HP: 176/176
ケンタロスの じしん こうげき！

この2匹への思い入れはかなり強い

この2匹の使い手第一人者。最初に登場したときは、本当にビックリしたのを、今でも鮮明に覚えている…




## キミたちがチャンピオンだ!!

## 読者のみんなのハガキがこのページを作るのだ!!

新プロジェクト

# 「トランセル種市とポケモンヒーローズ」

「ポケモンリーグ!!」のコーナーもナント、今回で8回目。人気コーナーとはいかないまでも、読者のみんなが支えてくれたおかげでここまで何とかやってきました。そこで読者のみんなと、もっとコミュニケーションをとりたいと思い、このページを次号から投稿ページにしちゃうぞ。その名も「ポケモンヒーローズ」だ!!




⬅プリンが何だかはずかしがっているようだが…（岩手県／神風ぷくりん）

## 素朴な質問のハガキも一気に紹介するぞ!!

いきなり新コーナーを作ってもみんなからのお便りがこないと、始まりません。とりあえず今回は「ポケモンリーグ!!」に寄せられた、数々のイラストと、読者からの質問を紹介していこう。

●トランセル種市さんの好きなポケモンは何ですか? やっぱり、名前につけるくらいだから「トランセル」なのでしょうか?（東京都／きさらぎ浅葱）

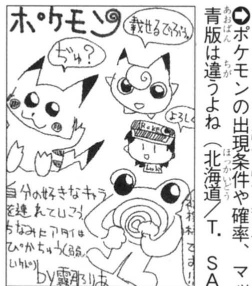
Ⓣいきなり「RGBマニアック」の常連さんからだよ、オイ。ちなみに1番好きなポケモンは「サンダース」。ピカチュウよりもカワイイと思うんだけど…。

●受験勉強やりながら一生懸命育てた、レベル100の「トランセル」のデータが消えちゃったよ!（千葉県／新井宏）

Ⓣスーパーゲームボーイで遊ぶときは、電源を切ってからソフトを抜こう! とにかく勉強頑張れ!

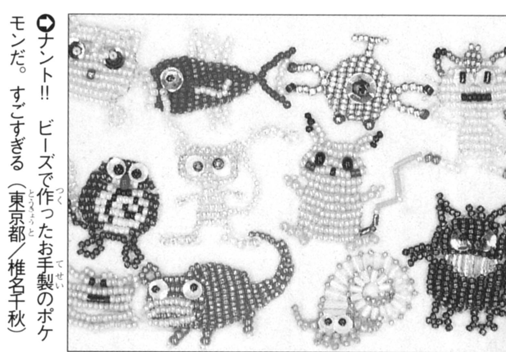



➡ポケモンの出現条件や確率、マップも青版は違うよね（北海道／T．SATO）




⬆載せたでぷぅ。よろしく（埼玉県／霧那りあ）

## こんな投稿もあり!!



➡ナント!! ビーズで作ったお手製のポケモンだ。すごすぎる（東京都／椎名千秋）

## 今月のトランセル…'97年を振り返る

とりあえず去年はいそがしい1年でした。普通の雑誌編集者として会社に入ったはいいが、編集長の一言でテレビ出演が決定。最初はホントにイヤだったけど最近はだいぶ慣れてきました。これもみんなの応援のおかげです。まあ、固い話はこの辺でやめて、とにかくコロコロと変わったのは髪形。別に意識して変えたわけじゃないんだけど、とりあえず現在まで3パターンあるんだよね。いろんな人に、どの髪形がよかったか聞いてみたけど、やっぱり今のが1番いいみたい。今年はどんな髪形にしようかな?



➡サラサラヘアの時代。実はめくるとモヒカンだった



➡坊主時代。ある事件がきっかけで、この頭に



➡かなりパンク色を表に出したスタイルだ

## 新コーナー続出 今すぐハガキを…

とりあえず今回、お便りを募集するコーナーは4種類。お便りが集まらないと、このページが白いメモ帳になってしまうので、みんなの熱い投稿を待ってるよ! ナイスな作品には、プレゼントをあげる予定だ!!

### その① 「町で見かけたポケモン!!」募集

これはみんなのまわりで、ポケモンに似たものや、似ている人を写真に撮って送ってもらうコーナーだ。たとえば、「ニャース」に似ている自分の飼っているネコや、寝てばかりいる「カビゴンなお父さん」などを写真に収めればOK。注意事項として、夜の写真はダメ。あと写真の裏に何のポケモンに似ているのかを書いておこうね!

### その② 「キミの町のミスポケモン」募集

このコーナーは毎回テーマを決めて、そのポケモンのイメージに合った子を募集する。ちなみに今月のテーマは「ピッピ」にしてみた。「うたをうたう」のが得意な子や、ピンク色が好きな子、「おうふくビンタ」が強烈な子など「ピッピ」みたいな女の子を待っているぞ。これも顔写真を同封し、私がピッピらしい理由を一言書いて送ってほしい。自薦他薦は問いませんので、ガンガン送ってね!

**○今月のテーマ「ピッピ」**

### その③ 「トランセル種市へ文句、人生相談」募集

これはズバリ、人気コーナーになるでしょう。オレに対する文句や質問、悩みごとの相談など、人生の兄貴としてバシバシ答えていくぞ。何でもこい!!

### その④ 「ポケモンフリーク日本一は誰?」募集

これはキミたちのポケモン自慢のコーナー。レベル50のポケモンのステータスの高さを競うのだ。各ステータス（攻撃、防御、素早さ、特殊）がわかる画面写真を送ってほしい。

### 〒ハガキのあて先はこちら

いろいろなコーナーがいっぺんにできたが、どのコーナーもハガキのあて先はいっしょ!! 〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 ポケモンヒーローズ係まで。それから、必ずハガキのあて先のどこかに、どのコーナー宛なのか書くように。あと写真を送るコーナーは、なるべく封書で送ってね。本に載るときに、汚く載っていたらイヤでしょ!! あと申し訳ないけど、送られた写真はお返しすることができません。ごめんなさい。キミたちのお便りが本当に頼り。軌道に乗るまでは大変だろうけど、暖かく見守っていてね。

今度の『たまごっち』はブリードが可能！

13色対応

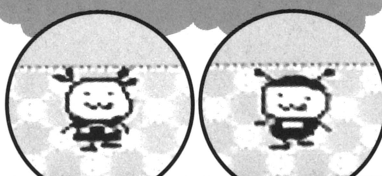
# ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち

| 発売中 | 4286円 | バンダイ | シミュレーション 通信ケーブル対応 |
| --- | --- | --- | --- |

## たまごっちの新システム「オスっち」と「メスっち」

今回は、たまごっちに「オスっち」と「メスっち」の違いがあるのだ。さらに、現実と同じように時間が進むモードが追加された。このモードだと、GBの電源を切っていても、カセットからお世話を要求する音が鳴るのだ。

### 同じたまごっちでも…

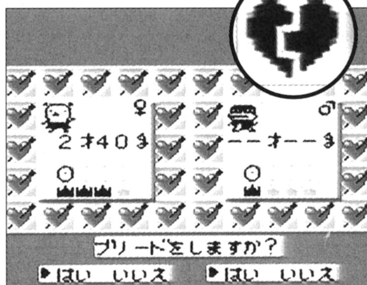


メスっち　オスっち

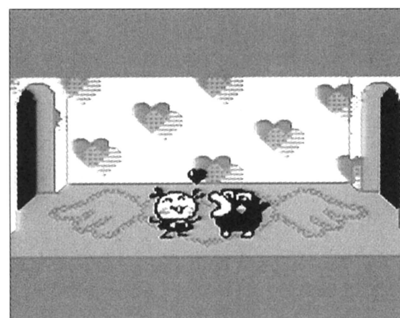
同じ種類でもこんな感じで違うのだ

## たまごっち同士の結婚「ブリード」

「ブリード」というのは、「オスっち」と「メスっち」をくっつけて、新しいたまごっちを誕生させること。どのたまごっち同士がくっつくかで、生まれてくる子どもの種類も変わってくるぞ。方法は、たまごっちをアダルトっちまで育て、お見合いをさせるだけ。どちらかがイヤがれば、失敗になってしまうのだ。ブリードは自分のカセットのたまごっちだけでなく、通信で友達のたまごっちとくっつけることもできるぞ。

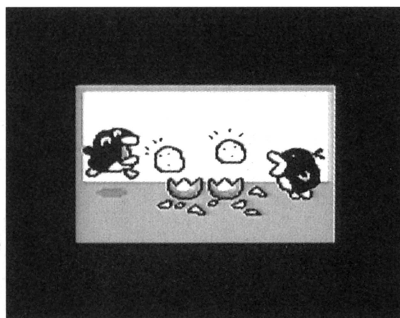



ハートマークがブリードのしるし

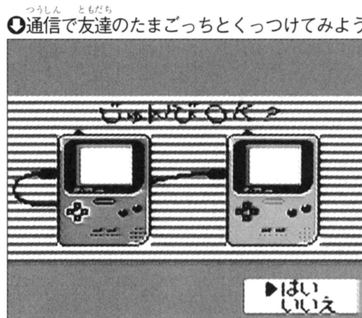


お互いが気に入れば、めでたく新しいたまごっちの誕生ってわけ

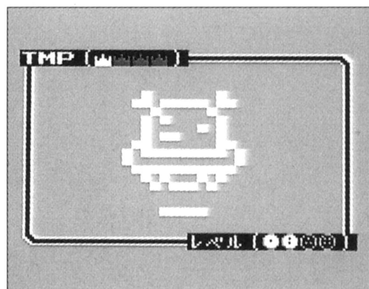
### どんなたまごっちに育つのかな？



生まれたばっかりだと見た目は変わらない？ でも大きくなると…



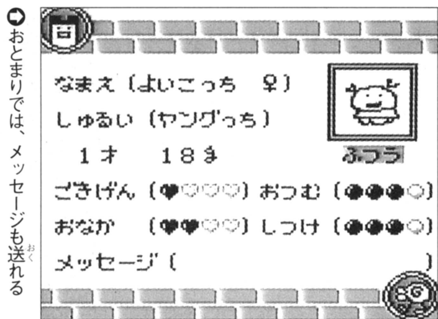

通信で友達のたまごっちとくっつけてみよう



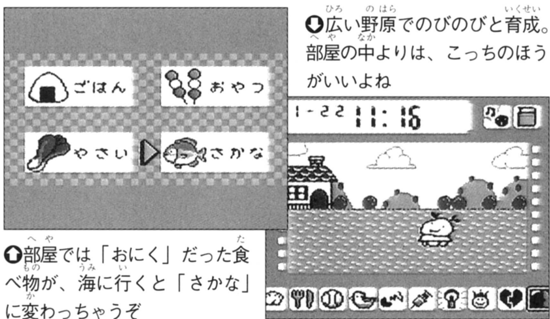

相性は「たまごっちパワー」が関係する

## たまごっちが外出「おでかけ」と「おとまり」

今回は「おでかけ」コマンドで4つの場所に出かけることができるのだ。場所によるたまごっちの変化というのはないけど、あげられる食べ物や背景が変わるので、気分転換にはピッタリ。このほかに、たまごっちを友達と交換できる「おとまり」も追加されたぞ。




おとまりでは、メッセージも送れる



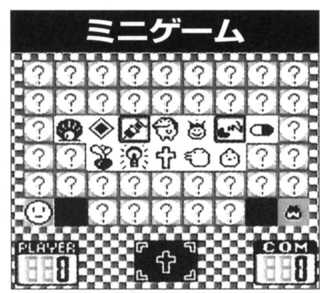

部屋では「おにく」だった食べ物が、海に行くと「さかな」に変わっちゃうぞ

広い野原でのびのびと育成。部屋の中よりは、こっちのほうがいいよね

## 育成に関係ないミニゲームも登場

育成に関係あるミニゲームは、「じゃんけん」「しんけいすいじゃく」「うんどう」の3つ。これ以外に、育成には関係ない3つのミニゲームが追加されたのだ。内容は、たまごっちを踊らせたり、たまごっちの気持ちを予想したりというもの。育成のあいまにちょっと遊んでみよう！

### ミニゲーム




画面上に表示されたマークを探そう

### サウンドルーム




たまごっちの声で気分を予想するのだ

### おゆうぎ




音楽にあわせてたまごっちが踊るぞ



©BANDAI

# 道具を強化させる方法を完全伝授する！

13色対応

# 牧場物語GB

| 発売中 | 3980円 | ビクターインタラクティブソフトウェア（パック イン ソフト） | シミュレーション<br>通信ケーブル対応 |
| --- | --- | --- | --- |

## 道具の強化に必要な要素と入手手順を解説

牧場を効率良く開拓していくためには、道具をパワーアップさせることが必要不可欠。そこで今回は、オノ、カマ、クワ、ジョウロの4つの道具について、それらをパワーアップさせる方法と手順をレクチャーしていくぞ。

### これらを強化!


⬆これら4つの道具をパワーアップさせる方法を教えちゃう

## まずはコロボックルの信頼度を上げよう

道具を強化させるには、コロボックルの信頼を得なくてはならない。そこで、まずはコロボックルの信頼度を上げる方法を解説しよう。方法は大きく2つあるが、中心となるのは会話や収穫物を与える方法だ。これらは一日にたくさん行っても無意味。毎日繰り返して徐々に信頼度を上げるのだ。また、もう1つのイベントで上げる方法は、以下で説明していくぞ。

### 話しかける



⬆コロボックルに話しかけることで、信頼度がちょっぴり上がるぞ

### 収穫物をあげる



⬆地底に生えているキノコをあげてもOKだ。毎日与えていこう

⬇信頼を得れば、力の木の実をくれることも



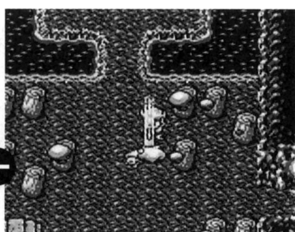
## 地震後に救出せよ！

夏の月の上旬に、プレイ中に1回だけ、地震が起こる日がある。地震が起こった後、すぐに納屋の奥の地底に行くと、コロボックルが岩の下敷きになっているぞ。ここでコロボックルに話しかけると「岩をこわして」とお願いされるので、ハンマーで岩を砕こう。そうすれば、コロボックルの信頼度と幸せ度が大幅にアップするぞ。

### コロボックルが大変！



⬆地震が発生したら、すぐさま地底へ向かおう。すると、コロボックルが岩の下敷きに！ 早く助けてあげなきゃ


⬅⬆ハンマーを使って岩を砕き、コロボックルを無事に救出。これで、信頼度に加えて幸せ度もグ〜ンとアップだ

### 信頼&幸せ度アップ！



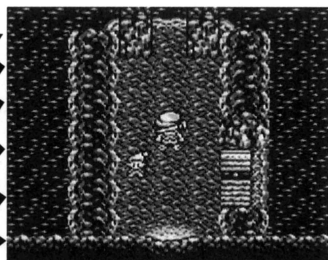

## 地震発生後の地底でオノをパワーアップ！

地震が発生したあと、コロボックルを救出したら、まっすぐ進んで地底のさらに奥へ行こう。すると、今まであった大きな岩がなくなって、湖の岸辺まで行くことができるぞ。この岸辺に立ち、湖に向かってオノを降ると、女神が現れて話しかけてくるので、会話の中の質問に対して、正直に答えよう。正しく答えると、女神がスーパーオノをくれるぞ。

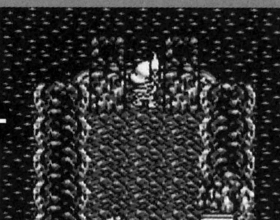
### オノ強化手順

- 地震が発生した後に納屋奥の地底に行く
- 地底の湖に向かってオノを使用する
- 女神と話して質問に"正直"に答える
- スーパーオノに進化！

### 岩が消えればOK！


⬆地震が発生すると、地底の奥にあった大きな岩が、崩れてなくなっているのだ

### ここでオノを…


⬆岸辺のこの位置でオノを降ると…



⬆なんと、湖から女神が出現して、話しかけてきた！ この会話を進めていくと…



⬆問題の女神の質問だ。スーパーオノがほしければ、正直に答えること

### 切り株を一撃で!!


➡スーパーオノなら、切り株を一撃で粉砕することができるぞ！

©Victor Interactive software Inc.

## コロボックルとの信頼でカマをパワーアップ！

コロボックルの信頼度が一定まで上がると、コロボックルがカマの調子を聞いてくる。この質問に「はい」と答えれば、コロボックルがカマのパワーアップを申し出てくれるぞ。ただし、実際にパワーアップさせるには会話を終了させてから、タイマー機能を12時間分作動させなくてはならない。12時間以上作動させれば、納屋にスーパーカマが置かれているぞ。

**カマ強化手順**

- コロボックルの信頼度を一定までアップさせる
- コロボックルと会話して質問に「はい」と答える
- タイマー機能の時間で12時間を経過させる
- スーパーカマに進化！

**いつもと違う会話が！**




↑信頼度が一定に達すると、この会話になる

**「はい」を選ぼう！**







←→コロボックルの質問に対しては必ず「はい」と答えること。答えたあと、さらに会話を進めていくと…




↑パワーアップには12時間かかる模様。これはタイマー機能で12時間という意味なのだ

**タイマー機能を使用すると…**



↑12時間後、納屋にスーパーカマが並ぶ。スーパーカマは、一振りで9ブロック分を刈り取れる優れ物だ

## カマ強化手順に習ってクワをパワーアップ！

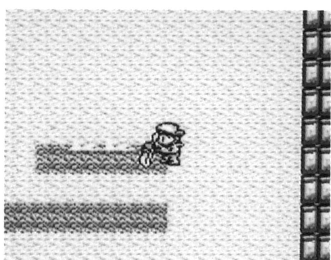
カマを強化させる会話が発生してから、さらに信頼度を上げていくと、コロボックルが今度はクワの調子を尋ねてくる。ここで再び「はい」と答えれば、クワをパワーアップしてくれるぞ。カマと同様、会話が終了してからタイマー機能を作動。24時間を越えれば、スーパークワを入手できるぞ。




←→クワのときも、カマのときと同様、質問に「はい」と答えよう。タイマー機能は、24時間作動させよう

**今度は24時間！**



↑スーパークワなら一振りで6ブロック分を耕せちゃう。とっても便利なのだ

## 土地を一定量耕すとスプリンクラーが登場

クワで耕した土地が一定に達すると、次の日の朝に道具屋のアンが牧場にやってきて、「7日後にスプリンクラーが完成する」と教えてくれる。言われたとおり7日後に道具屋に行くと、スプリンクラーが店頭に並び、2000ゴールドで買えるようになるぞ。

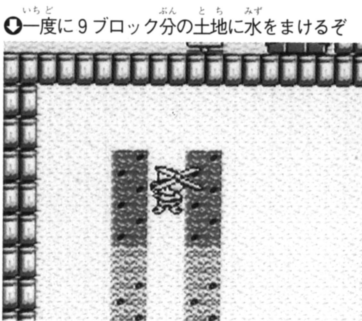



↑耕した土地が一定になると、次の日の朝にイベントが発生。アンがスプリンクラーの情報を伝えにくるぞ




↑店頭にスプリンクラーが登場！ 値段は2000ゴールドと、ちょっと高いけどね

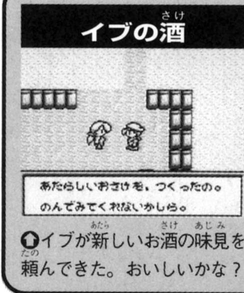
↓一度に9ブロック分の土地に水をまけるぞ



## "幸せ"を増すイベント君はいくつ見たかな？

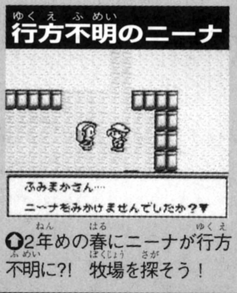
1年の結果の評価には「幸せ度」が関わってくるが、これをアップさせるイベントをいくつか紹介しよう。これらはどれも、ある時期になると自然に発生するもので、条件はとくに必要ない。会話の質問では、相手の気分を害さないように答えればOKだ。

**イブの酒**




↑イブが新しいお酒の味見を頼んできた。おいしいかな？

**行方不明のニーナ**




↑2年めの春にニーナが行方不明に?! 牧場を探そう！

**迷子の小鳥**




↑1年めの冬のできごと。エレンの小鳥が逃げたらしいぞ

**ピクニック**




↑春と秋にピクニックのお誘い。たまには息抜きしたいね

FCとGBの名作4本がよみがえる！

# 13色対応 コナミGB コレクション VOL.3

2月19日発売予定 | 3980円 | コナミ | バラエティ

## なつかしの4作品を解説付きでプレイ

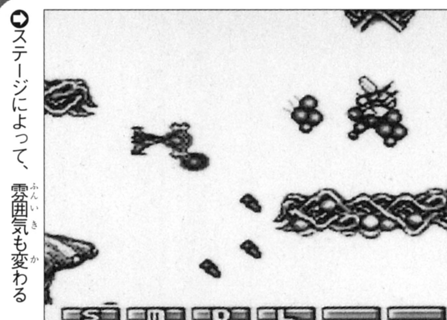
今までに発売された、コナミの名作ソフト4本が楽しめるお得なソフト。『3』のラインナップは下にある4本だ。スタート画面の「ゲームガイド」では、あやこちゃんからゲームの解説や攻略アドバイスを聞けるぞ。



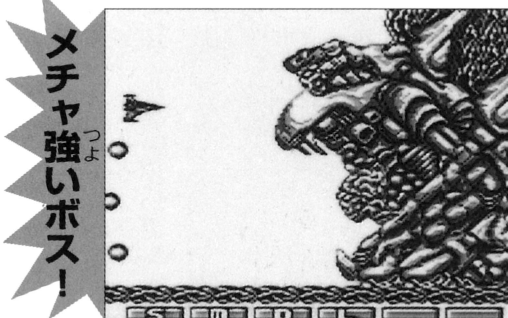
あやしいイングリッシュのあやこちゃん

## コナミの看板シューティング
## グラディウスII

高い難易度がウリの横スクロールシューティング。再びビックバイパーを操り、全5ステージを戦いぬくのだ。「レーザー」や「ミサイル」など、パワーアップを3タイプから選ぶことができるぞ。

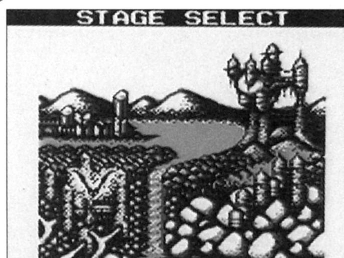

ステージによって、雰囲気も変わる

メチャ強いボス！

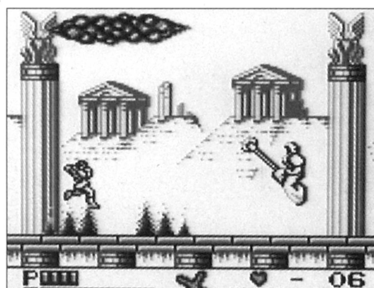

手強いボスの攻撃も健在。ボスの攻撃のタイミングを見切れ！

## 再びうなるムチさばき
## ドラキュラ伝説II

再び復活したドラキュラを倒すため、主人公クリストファーが戦う横スクロールアクション。各ステージのボスを制限時間内に倒していこう。武器はムチのほか、特殊な効果を持つアイテムも登場。



最初は4つのステージのなかから、好きなステージをセレクトできる


ボスの攻撃はすっごく激しい！

シリーズを通して、基本の武器はムチ。アイテムでパワーアップ可能

## なつかしのペンギンアクション
## けっきょく南極大冒険

スケートの得意なペンギンが、南極大陸を冒険するアクション。クレバスや、おじゃまなアザラシをよけつつ、制限時間内にゴールを目指すのだ。コース内には魚や旗などの得点アイテムもあるぞ。



穴に落ちたり、障害物にぶつかってしまうと、スピードダウンしちゃう



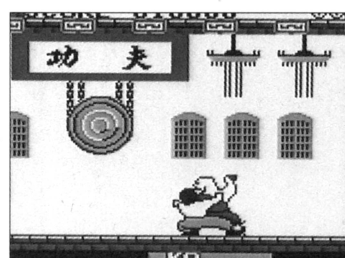
にこやかなアザラシが邪魔を…



ステージの最後には各国の基地がある

## ファミコン初期の名作
## イーアルカンフー

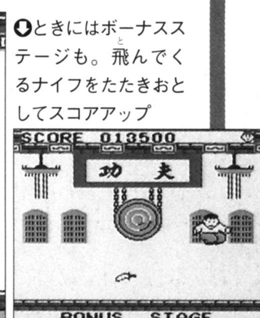
FCの初期に登場した対戦格闘ゲーム。パンチとキック、ジャンプを駆使し、立ちはだかる5人の敵を倒していくのだ。壁に向かってジャンプすることで、「三角跳び」のアクションも可能。



攻撃のスキを見計らって相手に近づき、パンチとキックを叩き込め！



パンチやキックが当たると得点が表示される。場所によって得点に違いがある



ときにはボーナスステージも。飛んでくるナイフをたたきおとしてスコアアップ

©KONAMI

13色対応

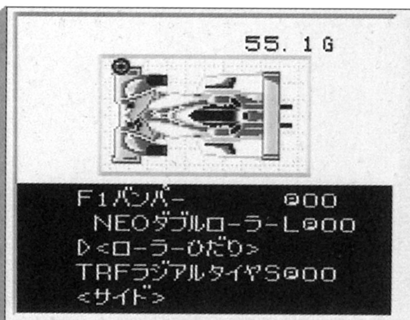
# ミニ四駆GB Let's&Go!! オールスターバトルMAX（仮称）

| | |
|---|---|
| 3月発売予定 | アスキー |
| | シミュレーション |
| 4800円 | 通信ケーブル対応 |

## グレートバトルカップをブッチ切りで制覇しよう

おなじみのミニ四レーサーが多数登場し、200種類以上ものパーツをセッティングしてレースを楽しめる『ミニ四駆GB～』の続編が早くも登場！ 今回の舞台は世界中のミニ四駆の世界大会「グレートバトルカップ」だ。また今回は、マシンやコース、登場人物の数も大幅に増えているので、レースバトルもヒートアップ必至!!

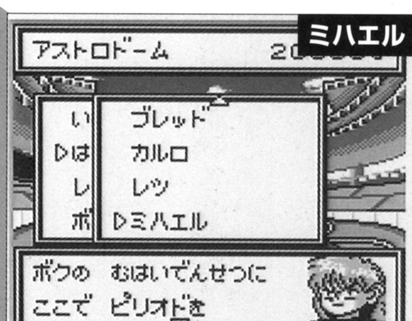
## セッティング命!!




←セッティング次第で走りが変わる

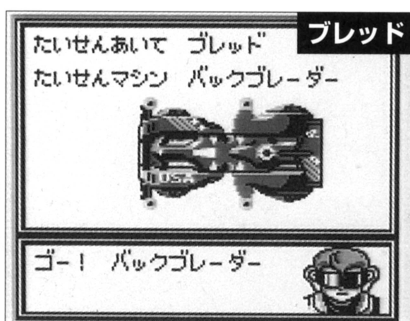
## 世界の強豪ライバルの最速マシンも使用可

舞台はグレートバトルカップ!! 登場するライバルたちも、世界中から集まった、スゴ腕ミニ四レーサーばかり。特に「ブレッド」や「ミハエル」などのリーダーキャラは強力なライバル。プレイヤーの前に立ちはだかるのだ。



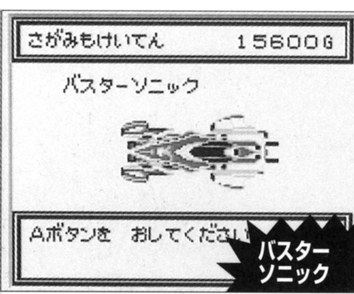

←アストロドームでミハエルと対決だ！

## 世界中から選ばれたミニ四レーサーたち

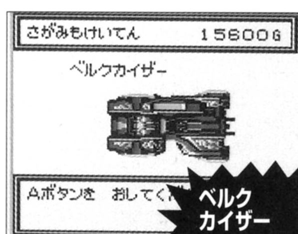



←バックブレイダーの走りに注目したい

## 最新マシンも使える

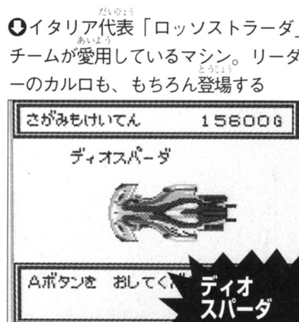


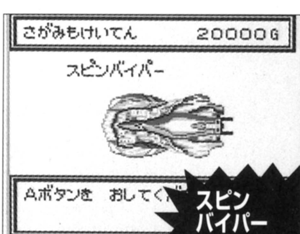

↑この中では一番新しい「バスターソニック」




↑「アイゼンヴォルフ」チームのリーダー、ミハエルの愛用マシン。左右非対称のボディが特徴だ!!

↓イタリア代表「ロッソストラーダ」チームが愛用しているマシン。リーダーのカルロも、もちろん登場する




↑ゲーム中にお店で購入したボディはそのまま使うことができる。その中にはこんなボディも用意されているのだ

13色対応

# 頭文字D 外伝

| | |
|---|---|
| 3月6日発売予定 | 講談社 |
| | レース |
| 3980円 | 通信ケーブル対応 |

## ライバルと1対1の対決 峠のバトルを制すのだ

人気マンガをモチーフにした、公道レースゲーム。原作で登場するキャラクタは、デフォルメされた姿で描かれているぞ。レースはライバルとの一騎討ちで勝負。ゲームモードは2種類あるぞ。

↓前の車に接近中!! カーブを抜けたところでかわしていくのだ

## キャラクタはデフォルメ!!




↑登場するキャラクタはこのようにデフォルメされている。この物語の主人公はナント！ このイツキなのだ

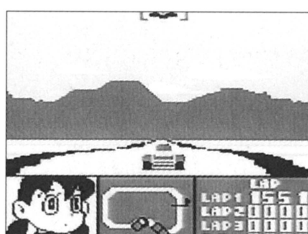
13色対応

# ドラえもんカート（仮称）

| | |
|---|---|
| 発売日未定 | エポック社 |
| | レース |
| 3980円 | 通信ケーブル対応 |

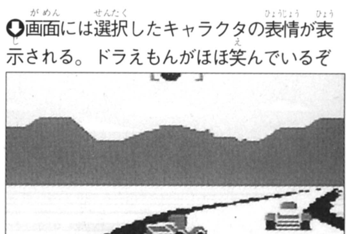
## ひみつ道具を使ってレースを有利に進める

今度の『ドラえもん』は、レースゲームとなってGBに登場。「ドラえもん」でおなじみの「ひみつ道具」を使って、相手をジャマしながらレースをしていくのだ。コースは5種類用意されている。




↑操作するマシンも「ソーラーカー」や「ラジコン粘土カー」など、ドラえもんの道具でおなじみのものを使用している

↓画面には選択したキャラクタの表情が表示される。ドラえもんがほほ笑んでいるぞ




※画面はすべて開発中のものです。

©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp.／Creatures Inc.／Jupiter Co., Ltd.・藤子プロ／小学館／テレビ朝日／EPOCH Co., LTD・しげの秀一／講談社／M²TO／原作 しげの秀一「頭文字D」（講談社刊「ヤングマガジン」掲載）

# RGB

# ファミマガ64の読者ページ！

## キャラコン中間発表




←ハガキの裏でもちょこっと書いてくれればOK！（東京都／草薙聖哉）

現在トップは『ファミコン探偵倶楽部Ⅱ』の日比野達也で64ポイント。以下『聖剣3』のリースが42ポイント、『F・FⅥ』のセリスが30ポイントと続いてます。さて、ここからは投票について。1回目の投票は10ポイントを好きなキャラに振り分ける方式。もちろん1人に10ポイントでもOK。それ以降の投票は投稿ネタ1個につき、1キャラに1ポイント投票できる、ということにします。でも、キャラコン目当ての手抜きハガキってのはダメだからね！






→前回のキャラコンのトップ10だね。今回の結果はどーなるんだろーな？（神奈川県／朧月水葵）



←なみいる人気キャラの陰に隠れてカエルの姿が…。これってもしや、『F・F』のトード状態？（長野県／テテラ）

### マニアック MANIAC

前号で大丈夫！と、言っておきながら今回も3ページ…。次回こそはっ！ ね、編集長？



↑任天堂の看板キャラのマリオがこっそりしてるのはナゼなんでしょ？（千葉県／佐藤直子）

## 紳士淑女の社交場 マニアック画廊




→ずいぶん離れた場所の2人の合作。どうやって絵を合わせてるの？（秋田県／高峰るいか&神奈川県／CaCao）



↑右端に宮本さんが！（東京都／亀山雪愛）




↑主人公に大抜擢！って感じ。子どものころの話なんだよね（千葉県／びあんか）




↑TV版の「ポケモン」どうなっちゃうのかなぁ。心配（大阪府／草薙紫苑）



↑トサキントを描いてくれた人は初めてかも（大阪府／松ちゃん）



→編はこのソフトで振動パックを初体験。最初はビックリ！（島根県／小竜）



→『F・FV』といえば、やっぱしジョブチェンジでしょ（兵庫県／葉桜凜）




→『ゆけトラ』って、タイガースファンっぽくない？（長野県／林恵らいあ）



←この表情、大人っぽい！（東京都／ほしひろあき）



### 今号の最高値




→そーいえば。意外と気づかなかった（静岡県／デパムン）




↑このカワイさだと、子ども時代だね（埼玉県／木登りクラゲ）



↓なんだか某バンドに似てるよーな（長崎県／マーク木根）




←このゲーム、覚えてる人はいるのかどうか（福島県／ヴラザァ）

## 気ままにオリジナル

N64でゲームを作ろう！という目標を掲げてるこのコーナーなんだけど、どういうふうにしてよいやら悩んでるんだよね～。てなわけで、なんかいいアイデアがあったら、送ってきてほしいなーと。よろしくっ！




⬆ハフワフワモコモコ。このモンスターとは戦えないよー（東京都／桃田楼）




⬆どんなキャラクタなのかも書いてきてね（大阪府／梠本かなめ＆ひろ）




⬆一般的な設定だとエルフって長生きだし（岩手県／銀河大王）



⬆『スターフォックス』系のキャラだよね（愛知県／獣人もどき）




⬆コメントの言葉どおり、「スレイヤーズ」のリナっぽいコだね（大阪府／真澄めみゅ）



⬆とっても一途な女のコなんだね。小説はどういう話？（徳島県／淡雪まゆこ）



⬆これまた「のほほーん」系のキャラ。いい味出してる（京都府／すずなりわさび）



⬆木の精霊っていうくらいだから、植物をあやつったりできるとか？（大阪府／王李見）

## おハガキ 読者様交流の場 マニアの園 その

あけましておめでとう！　本年もよろしくね。と言いつつ、今は12月なんだけどね。年賀状くれたみんな、ホントにありがとね。




⬆編は行けなかった。行きたかったんだけどね（東京都／きさらぎ浅葱）

☆苦情。前にも言われた気がしますが、カワイイ系のイラスト多いですよね。編さんの好みで選んでるんですか？　昔はちらほらシブい（？）イラストもあったんですが、今は…（ため息）。そのおかげで「アンチカワイイ系」の私は困っているのです。そういうわけで、たまにはアンチカワイイ系も載せてください。うちの兄はモロに硬派イラストなんで、「浮く」という理由で投稿をしないんです。みんなのマニアックなんだから、もっといろんなものを取り入れたらいいな、と私は思います。（秋田県／真次玉子）

編そうだね、確かに編の好みってとこも大きいかも。でも、アンチカワイイ系のイラストって、ホント、少ないんだよ。そういうイラストのほうが目立つんで、採用されやすいんだけどね。ま、カワイイ系とかそんなことは気にしないで送ってくれれば、自然といろんなタイプが集まってくると思うよ。

☆マニアック画廊で「最高値」以外に、「今号のお気に入り」とか、「アイデア賞」みたいな他の賞も作ってほしいです!!　私みたいな「ハガキが載るだけで精いっぱいなヤツ」には、そのほうがやる気がおこるので（笑）。（愛知県／蒼月ひかる）

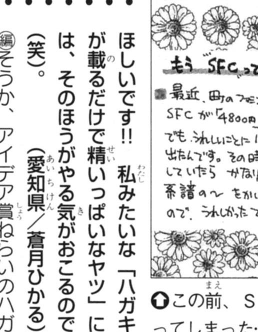
編そうか、アイデア賞ねらいのハガキとかあってもいいもんね。これからちょっと考えて、次回くらいからやってみようかな？

☆アクション嫌いの方へ。私もアクション、嫌いだった（過去形）のですが、64のおかげで大好きになりました。だって、64のアクションって、下手な私でもコントローラ握ってるだけで面白いって思うものばっかり！　なんか、初めてファミコンをやったときの感動を思い出します（ファミコンも初めのころはアクション中心でしたね）。とにかくっ！　64はアクションの楽しさを無限に広げるすばらしいハードですっ！　64はアクションばっかでイヤって言ってる方、一度でいいからやってみてください。（宮城県／青賀りゅい）

編『マリオ』とか、質の高いゲームが多いもんね。編のオススメは『トラブルメーカーズ』かな。ちょっと難しいけど、面白いよー。

☆1月号の風月さらら様へ。1日のゲームの時間、私は平均5時間くらいです。ヒマなときは、1日中やってます。私は学生ではないので、時間だけはあるんですよね。体によくないとは知りつつも、時間があるにまかせてやってしまいます。さすがに完徹はまだですが、一度くらいはやってみたいですね。腰にきそうだなぁ…。（神奈川県／西井龍人）

編最後の一文に泣けます。編は結構丈夫なんで、腰はOK。でも最近肩こりの症状が…。




⬆この前、SFCを修理に出したら、5千円もかかってしまった…（北海道／上月チカ）

☆最近、ハマったゲームをやり込むことが多かったせいか、視力がすごく下がってしまいました。私が困っているのは、それを親に言うかどうかということなんです。なぜかというと、「ゲームをやめろ」と言われるのが目に見えているから…。どれだけ少ない時間でもいいから、私はゲームをやりたいんです！　どうすればうまく親を説得できるでしょう？（徳島県／淡雪まゆこ）

編それはやっぱり、ちゃんと言ったほうがいいよ。これ以上目が悪くなったら、余計に強く言われると思うし。「ゲームだから」目が悪くなるってわけじゃないし、そのことをちゃんと説明してみたら？

☆GBポケットを買いました。で、何がクリアなんだろ?と思って箱を開けてみるとなんと！　スケルトンカラーになっているではありませんか!!　キレイだったからよかったけど、こういうことは事前に教えてくれよーってなものです。（三重県／川西正臣）

編名前でわかるかなーとも思うんだけど。中身は見えないからね。




⬆任天堂の人に聞いたら教えてくれるかな？（福岡県／あるてなうえぽん）

【床下マニアック】♨「今号の一本！」とか「最高値」ってどういうふうに決めてるんですか？　やっぱりうまいとか？（北海道／Deneb）
編何より大きいのがアイデア。「なるほどっ！」と思わせてくれるようなものがグッドだよ。

おハガキテーマの園

# ゲームの略称について

このコーナーは不定期連載です。ネタが集まりしだいってことで。ゲームの名前をどんなふうに省略してる？ってのが今回のテーマです。

◇まず、神風ぷくりん様の『ファイナルファンタジー』の件、私は「エフエフ」派です。私の周りでも「ファイファン」って呼んでる人がいますね。でも、よくポスターに『F・F』って書いてあるし。『ポケットモンスター』はすでに「ポケモン」ってなってますよね。わたしはさらに縮めて「ポケ」と呼んでいます。『ドラゴンクエスト』は「ドラクエ」…とコレは普通ですよね。昔「ドラキュー」と呼んでた人がいるもんで…。（千葉県／風月いつか）

編さすがに「ドラキュー」て人はいないよねー。なんかオバQみたい。

◇俺の友人に、『F・F』のことをとてつもなくヘンな言い方をしてきたヤツがいるのだ。2年前、そいつが「ファイファイファイの裏技教えて」と言ってきたときはワケがわからんかった。そいつ曰く「ファイファイファイ」とは『F・FV』のコトだそうだ。ちなみに、そいつは今でもそう言ってる。

→『ドンキー』が「さる」って、そのまんま！（東京都／真凪飛鳥）

ファイナルファンタジーのことを一時期「ファイファン」って言ってました、私です…。でも別に自由でいいと思っているんですけどね。他にも私は、クロノ・トリガーを「クロトリ」（黒夢かよ…）とか、バハムートラグーンを「バハムー」とか勝手に言ってるし。でも一番かわいそうなのは、ドンキーコングのことを「さる」って言ってることかも知れません。余談ですが、私が「テイルズ」をやってる時に、母は「あ、ノームをやってるね。」って。ノームはキャラなんですけど……。もう1つ、「聖剣3」のことは「ケヴィン」って言うんです。困ったよう。



→「ドロ」ってとこがそんなイメージなんだね（福島県／ラビのぽ〜けん）

マジカルドロップの略「マジドロ」。私はこれを初めて聞いたとき、「本気（マジ）でドロ〜」なんて思った。
↓ 嘘です。ウソじゃナイです。実話。
97.10 RABI

（埼玉県／デュリートNo.8）

編世の中にはいろんな人がいるんだなって、つくづく思う。以前編集部にいたメンバーにも『ロマンシング サ・ガ』を「ロマンガ」、『テイルズ オブファンタジア』を「テルジア」って呼んでた人いたし。なぜか変な呼び方が好きな人たちだったなぁ。

◇私の周りには『F・F』を「エフエフ」と呼ぶよりも「ファイファン」と呼ぶ人が多いのです。その呼び方はやめてくれとみんなに言ったのですが（言うなよ）、やはり多い。ちなみに「ファイファン」と呼ぶ人＝『F・F』を『Ⅶ』で知った人という感じです。まぁ、誰が何と呼ぼうと勝手ですが…、聞いてると…なんだか、ねぇ!? 略し方は人それぞれってとこでしょうか。うーん。（大阪府／刹那見切）

編結局、人それぞれってことでいいんじゃないかな。そういえば、地方ごとで違うってこともあるよね。関東では『キングオブファイターズ』を「キンターズ」って呼ぶけど、関西では「キンファイ」って呼んでるって聞いたよ。でも「キンターズ」ってなんかカッコ悪くない？

◇ゲームの略称とは違うかもしれないですが、ヨッシーの鳴き声、何て聞こえます？ 私の場合は「ピップー」…。こういうのって、一度そう思うと、そうとしか聞こえませんよね。そんなわけで、うちではヨッシーは「ピップー」と呼ばれています。（滋賀県／想月優奈）

編あるよね、学校とか、友達にしかわかんない呼び方って。

## マニアックテーマ画廊

### お題 着せ替え

「編ついに壊れたか？」と言われた今回のテーマ画廊。もともとこんなモンなんで、ハハ。



→あ〜、自分的にもスゴいハガキを載せた気が…。（石川県／あまぞねす）



↑これは着せ替えなのかなぁ？（大阪府／ルププ）

→着せ替えっていうと、このイベントって感じかな（鳥取県／くろぶち）



↓これは着ぐるみって感じでしょ（和歌山県／民子）

→これも、上のおハガキに同じくなんかスゴい気がするぅ（大阪府／No.Q）

↑ついに主役交代か!?（兵庫県／葵こうさぎ）



→クラスチェンジでダンサーって、んなわけないか（京都府／猫音丸）

## あて先はこちらっ！

キャラコンの締め切りは2月27日まで。投稿ネタ1つにつき1ポイント入れられることにしたんで、参加しなきゃ、ソンだよ！ さて、いつものテーマ画廊5月号のお題は「お子様」で、締め切りは2月20日。すべてのおハガキのあて先は〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナー宛てに送ってね。



↑ハガキよろしく！（岡山県／蒼月せりあ）



↑デュランが一番カッコイイと思う！（京都府／デスワールド？）



→ジョゼットには、こういう服を着せてあげたくなるよねー（茨城県／ましゅー）

↓意外と似合う。馬子にも衣装？（愛知県／有餓闘）



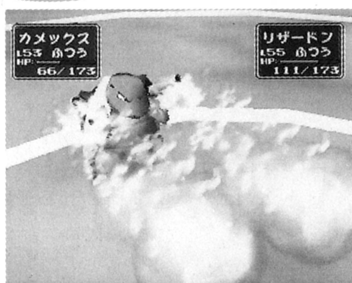

今号の一本！

# ランキングBOX

ファミマガ読者による
ファミマガ読者のためのデータページ

前人気　読者評価　売り上げ

## 注目ソフト Pick Up！ ポケモンスタジアム



⬆GBでは見られなかった、ポケモン達のアクションを見ながら対戦できる

スペースワールドで、情報が公開され、先月の5位から3位まで順位を上げてきた。『ポケモン』の対戦をN64上でできるこのゲーム、どこまで2強に近づけるだろうか。

### 『ゼルダの伝説　時のオカリナ』キッチリ首位奪回

先月からアンケートハガキの形式が変わり、買いたいソフトを1人3本まで答えてもらっていたのを、1人5本に変更した。そのため、全体的に1.5倍くらいのポイントになっている。さて、今月は『ゼルダの伝説　時のオカリナ』が首位を奪回している。やはり、スペースワールドで、かなり情報が公開されたため、期待もかなり高まってきているようだ。2位は『実況パワフルプロ野球5』。続報もコンスタントに発表されており、次回も期待できそう。しばらくは『ゼルダ』と『パワプロ5』の首位争いが続きそうだ。

## 前人気Ranking TOP20

| 前回 | 今回 | ゲーム名 | スペック | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 3 | 1 | ゼルダの伝説 時のオカリナ | N64 任天堂 4月下旬発売 6800円<br>『パワプロ5』を抜き去って首位返り咲き。やはり、スペースワールドの情報は大きかったようだ | 440 |
| 1 | 2 | 実況パワフルプロ野球5（仮称）<br>2位に後退したが、次号も首位争いは間違いない | N64 コナミ 3月19日発売 7800円 | 399 |
| 5 | 3 | ポケモンスタジアム<br>正直、3位は意外。今後、2強にさらに近づくか？ | 64DD 任天堂 6月発売 価格未定 | 271 |
| 2 | 4 | ★ヨッシーストーリー | N64 任天堂 '97年12月19日 6800円 | 251 |
| 17 | 5 | スーパーマリオRPG2（仮称） | 64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 212 |
| 7 | 6 | マザー3（仮称） | 64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 199 |
| 25 | 7 | スーパーマリオ64 2（仮称） | 64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 146 |
| 19 | 7 | ピカチュウげんきでちゅう | N64 任天堂 発売日未定 価格未定 | 146 |
| 6 | 9 | ポケットモンスター 金 | GB 任天堂 3月下旬発売 3500円 | 143 |
| 10 | 10 | ポケットモンスター 銀 | GB 任天堂 3月下旬発売 3500円 | 141 |
| 11 | 10 | シムシティ2000 | N64 イマジニア 1月30日 6800円 | 141 |
| 18 | 12 | F-ZERO X（仮称） | N64 任天堂 6月発売 6800円 | 128 |
| 20 | 13 | ★64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド（仮称） | N64 バンダイ '97年12月19日 6800円 | 120 |
| 21 | 14 | ゼルダの伝説64（仮称） | 64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 90 |
| 15 | 14 | 超空間ナイタープロ野球キング2 | N64 イマジニア 発売日未定 6980円 | 90 |
| 29 | 16 | 金田一少年の事件簿（仮称） | N64 ハドソン 発売日未定 価格未定 | 82 |
| 32 | 17 | 実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称） | N64 コナミ 発売日未定 価格未定 | 79 |
| 16 | 18 | ポケモンスナップ | 64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 72 |
| 7 | 18 | ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜 | GB エニックス 3月発売 4900円 | 72 |
| 23 | 20 | エルテイル（仮称） | N64 イマジニア 3月発売 6980円 | 69 |

※前人気Rankingは12月号のアンケートハガキ1000通を1月5日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は3月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

©NINTENDO／Creatures／GAME FREAK・NINTENDO

# ゲームの評価はキミが決める！

# Reader's Ranking '97

今月は、'97年度最後のランキングと、'98年度の初めのランキングの両方をお届けするぞ。まずは、'97年度から。今月の'97年度ランキングの対象ソフトは全部で9本。ただ、今月からは形式が少し変わっている。アンケートハガキで評価が10枚以上集まらなかったソフトは評価の対象外とすることになった。そのため、今月の'97年度対象ソフトではN64の『プロ麻雀極64』と、GBの『コレクションポケット』、『悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲』が評価対象外になってしまった。

さて、気を取り直してランキングを見てみよう。最も高い評価を獲得したのは『ディディーコングレーシング』。総合得点で23点台を獲得し、順位も9位。項目別でもほとんどの項目で高い評価だったが、操作性が少し低かったのは残念。ゲームの難易度が高めだったのが評価に影響したか。『ワイルドチョッパーズ』も高めの評価だが、操作性の評価が若干低い。十字キーと3Dスティックを同時に使う操作にユーザーが慣れていないからか。『ファミスタ64』は総合得点で、22点台をマークしているが、タイトルの大きさから考えて、若干の不満が残る。

**N64 ワイルドチョッパーズ**

| セタ | 11月28日発売 | 6980円 |
|---|---|---|
| シューティング | 総合22.77(20位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 3.62 (44) | 4.00 (7) | 3.92 (6) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.54 (41) | 3.92 (16) | 3.77 (20) |

**N64 ディディーコングレーシング**

| 任天堂 | 11月21日発売 | 6800円 |
|---|---|---|
| レース | 総合23.32(9位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.24 (12) | 3.96 (8) | 3.76 (12) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.62 (34) | 3.96 (13) | 3.78 (17) |



**GB トランプコレクションGB**

| ボトムアップ | 11月28日発売 | 3980円 |
|---|---|---|
| バラエティ | 総合20.73(49位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 2.64 (110) | 3.36 (58) | 3.73 (16) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.91 (12) | 3.73 (31) | 3.36 (54) |

**GB メダロット（カブト／クワガタバージョン）**

| イマジニア | 11月28日発売 | 3980円 |
|---|---|---|
| ロールプレイング | 総合21.50(37位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 3.70 (39) | 3.30 (64) | 3.60 (22) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.40 (58) | 4.10 (6) | 3.40 (50) |

**N64 64大相撲**

| ボトムアップ | 11月28日発売 | 7980円 |
|---|---|---|
| 相撲 | 総合21.49(38位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.06 (20) | 3.65 (29) | 3.29 (54) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.41 (55) | 3.55 (44) | 3.53 (43) |

**N64 ファミスタ64**

| ナムコ | 11月28日発売 | 6800円 |
|---|---|---|
| 野球 | 総合22.35(26位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 3.90 (29) | 3.84 (15) | 3.56 (29) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.48 (47) | 3.56 (29) | 3.73 (22) |

## お便りゲーム評価

それでは、みんなからのおハガキでの意見を紹介。今回は冬休みということもあって、たくさん感想が届いた。その中でも多かったのが『ヨッシーストーリー』。この冬はコタツで『ヨッシー』三昧という人も多かったのでは。その他のソフトでは『ファミスタ64』、『ディディーコングレーシング』などに感想が多く集まった。

### N64 64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド

●19日の発売日に買ってもらったんですけど、クリスマスプレゼントだったので、24日までできなくて。24日になったらワーっとやりました。いやー、スゴークおもしろかったですよ。マリオっちがかわいかったし。もちろん今までのたまごっちもミカチューやハカセもね。動きや声もとってもかわいかったです。アダルトっちではみみっち、じゅくたまごっちではマリオっちが私のお気に入りです。イベントでハカセがうんちを取ったときは、おもしろくて笑っちゃいました。これからもっとたまごっちのゲームを出して欲しいな。
（京都府／小4のみなけしゅ）

●今までたまごっちのゲームはやったことなかったけど、ミニゲームのような楽しいことをやって育てていくという感覚がとても良かった。大勢でやると土壇場で逆転されたりして白熱した。
（愛知県／井保呂哲）

●遊んでいるときにどんなアダルトっちになるの楽しみだった。
（三重県／森島早希）

### N64 ディディーコングレーシング

●ボス戦が難しいという程度の難易度なので、楽しく遊べる。さらに、1つのコースでいろいろな遊び方ができるのであきにくい。
（岡山県／白神睦久）

●島一のレーサーを決めるというストーリーがいい。アドベンチャーモードをクリアしたあとにアドベンチャー2が出てくるのもGOOD!
（福岡県／高良裕次）

●難易度の高いところもあるがやっているうちにうまくなって必ずクリアできる。ウィズピッグは50回くらいやってやっと倒した。
（福岡県／佐野昭夫）

●難易度がかなり高く、年少者には完全クリアは難しいのでは。
（愛知県／加藤喜政）

●とにかくすべてがいい！ レーシングアドベンチャーというジャンルもいいし、隠しステージや隠しキャラクタなど、ユーザーの興味をそそる工夫もある。
（大阪府／小嶋勇人）

●最初はとても難しく、クソゲーかと思ったが、やればやればやるほどうまくなってクリアできる。ゲームバランスが最高。
（徳島県／矢野雅文）

●飛行機とホバークラフトが酔う。寝込んだり、吐いたりと、とっても体に悪いゲームです（でも、子供は何ともなかった）。
（北海道／池畑礼恵）

●シルバーコインチャレンジが難しくて進めない。難易度を下げて欲しい。
（愛知県／稲垣祐亮）

※Reader's Ranking'97は'96年12月以降のニンテンドウ64の30本、スーパーファミコンの39本、ゲームボーイの41本の計110本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。なお「プロ麻雀　極64」、「コレクションポケット」、「悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～」は、評価したアンケートハガキが10通に満たなかったので、評価対象外ソフトとさせていただきます。

# 今年はどのソフトが1位に？
# Reader's Ranking '98

ここからは'98年度のランキング。こちらでは、N64の『ヘクセン』を始めとする4本のソフトが評価対象外となった。さて、第一回のランキングでトップを取ったのは『超魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター』。もんペットというペットモンスターを集めて育てるシミュレーションだ。なお、『ヨッシーストーリー』は来月の評価対象ソフトとなっている。

## N64 デュアルヒーローズ

| ハドソン | 12月5日発売 | 6980円 |
|---|---|---|
| 格闘 | 総合21.70(8位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.10 (6) | 3.70 (6) | 3.40 (6) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.50 (6) | 3.70 (6) | 3.30 (9) |

## N64 トップギア・ラリー

| コトブキシステム(ケムコ) | 12月5日発売 | 6980円 |
|---|---|---|
| レース | 総合21.45(9位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 3.32 (9) | 3.59 (7) | 3.45 (5) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.50 (6) | 3.95 (3) | 3.64 (7) |

## N64 飛龍の拳ツイン

| カルチャーブレーン | 12月18日発売 | 6980円 |
|---|---|---|
| 格闘 | 総合22.57(4位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.24 (2) | 3.86 (2) | 3.81 (2) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.33 (49) | 3.67 (8) | 3.67 (5) |

## N64 カメレオン・ツイスト

| 日本システムサプライ | 12月12日発売 | 6980円 |
|---|---|---|
| アクション | 総合23.00(2位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.17 (5) | 3.33 (9) | 3.50 (4) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.75 (4) | 3.75 (4) | 4.50 (1) |

## N64 スノボキッズ

| アトラス | 12月12日発売 | 6800円 |
|---|---|---|
| レース | 総合22.97(3位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.20 (4) | 3.74 (5) | 3.40 (6) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 4.06 (2) | 3.74 (5) | 3.83 (3) |

## GB 超魔人英雄伝ワタル まぜっこモンスター

| バンプレスト | 12月12日発売 | 3800円 |
|---|---|---|
| シミュレーション | 総合24.08(1位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.54 (1) | 3.77 (4) | 3.85 (1) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.92 (3) | 4.38 (1) | 3.62 (8) |

## GB ポケットボンバーマン

| ハドソン | 12月12日発売 | 3980円 |
|---|---|---|
| アクション | 総合22.54(5位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.23 (3) | 3.54 (8) | 3.08 (9) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 4.15 (1) | 3.69 (7) | 3.85 (2) |

## GB がんばれゴエモン 〜黒船党の謎〜

| コナミ | 12月4日発売 | 3980円 |
|---|---|---|
| アクション | 総合21.78(7位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 3.94 (7) | 3.81 (3) | 3.33 (8) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.50 (6) | 3.53 (9) | 3.67 (5) |

## N64 ハイパーオリンピック イン ナガノ64

| コナミ | 12月18日発売 | 6800円 |
|---|---|---|
| スポーツ | 総合22.42(6位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 3.68 (8) | 3.87 (1) | 3.52 (3) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.71 (5) | 3.97 (2) | 3.68 (4) |

## N64 ヨッシーストーリー

●ヨッシーのしぐさに感動。ヨッシーがメロンを食べてるのを見ると、つい自分も食べたくなるこの正月。
（北海道／松島貴之）

●ヨッシーがとてもカワイくて、しかもヨッシーがすごくおもしろい声を出すのがいい。
（東京都／子安温子）

●画面には立体感があるのですが動き自体は上下左右しかないのが残念。
（富山県／大巻道秋）

●クリスマスプレゼントに買ってもらいました。グラフィックがとてもキレイで内容もわかりやすく、それでいて意外と難しいので、毎日熱中してます。任天堂のスゴサを感じました。
（宮城県／阿部紘尚）

●くんくんのアクションがとてもおもしろい。画面はもう少し立体感があるとよかった。
（愛知県／佐藤雄亮）

●絵がかわいくて、ほのぼのとしていてとても楽しい。
（神奈川県／岩野純子）

●ヨッシーがかわいくてなかなか良いのでは。画面もキレイだし、ヨッシーが物を押したりするとき「う〜〜っ」といいながら力が入っている様子が良く分かりそこがまた溜まらない。
（滋賀県／澤七三雄）

●最初簡単そうに見えましたが難しかったです。でも、絵がかわいらしいのでそんなのすっかり忘れてしまいます。
（茨城県／大竹久代）

●グラフィック・音楽・操作性、すべてすごく良いです。ヨッシーのアクションも楽しいし。やりごたえのあるステージもいくつかあるし、30メロンを集めるというのが、隠れているのを見つけるために、ついつい熱中してしまう。最後までクリアしても、トライアルモードでハイスコアを目指してまた遊ぶことができる。ぼくの中では64で一番楽しい！　今までの64はポリゴンにこだわりすぎているような気がするので、2Dのゲームもいっぱい出して欲しい。
（新潟県／赤野基樹）

●N64版になってさらにパワーアップしたやさしくて、かつ暖かみのあるグラフィックに対しては文句のつけようがありません。それと、どのエリアをどのようにクリアするのかは完全にプレイヤーの裁量にまかされており、それがアクションゲームでありながら、まるでフリーシナリオのRPGのように自由度が高く、懐の深いゲームになっていると思います。
（大阪府／岡周二）

●ヨッシーのかわいさはもちろんなんですが、なによりも、細かいところまでこだわって作ってあるアクションがすごくいいです。ヨッシーが空中でふんばっていると き、足だけじゃなく、手までばたばたさせてるのを見たときは感心しちゃいました。あと、クンクンのアクションもおもしろい。まるでアニメのトムとジェリーみたいな動き方をするので、何もないと分かっていても、ついつい鼻をクンクンさせちゃいます。
（千葉県／志賀哲）

●全体的にみて、とてもいいゲームなんですが、前作のSFC版と比べると内容がイマイチ物足りない気がします。
（青森県／森隆浩）

※Reader's Ranking'98は'97年12月以降のニンテンドウ64の5本、ゲームボーイの3本の計8本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。なお『ヘクセン』、『プリクラポケット2　彼氏改造大作戦』、『サンリオ占いパーティ』、『コナミGBコレクションVol.2』は、評価したアンケートハガキが10通に満たなかったので、評価対象外ソフトとさせていただきます。

N64

## ファミスタ64

●君の最強チームのモードがとてもおもしろい。所属チーム、ポジションなどから選手名を導いて探さなければならないので、プロ野球ファンにはたまらない。
（東京都／下山瑛介）

●ナムコ初のN64ということで期待していましたが、少々残念でした。選手の動きや操作性はよかったのですが、コンピュータが弱いし、バカ（ライトフライをセンターが捕りにくるなど）。ついに91対0という試合までしてしまいました。次回作はもっと強くして欲しいと思いました。
（千葉県／青木渉）

●甘い球を投げるとすぐにホームランになってしまうのがちょっとよくない（特にメタル星人との試合のとき）。あと、君の最強チームで、1年に一度しかセーブできないのが残念です。

●やっぱり『ファミスタ』は対戦がとっても楽しい。
（福島県／千代忠）

●最初に買ったときには、しまった！ と思ったが、友達と対戦するとかなり燃える。君の最強チームはイマイチつまらない。
（和歌山県／志場俊城）

●昔からキャラを変えていないのがすごくいいと思います。3Dスティックを使ってのスイングも、微妙な調整でフライになったりボテボテのゴロになったりしてしまい、慣れるまでは難しかったけど慣れるとかなりおもしろかったです。
（広島県／森本雅和）

●「打たなあかんでぇ」とか、声が楽しいのがよかった。
（鳥取県／尾崎大）

●ミニゲームのお絵かき勝負がおもしろい。友達とやってると「なんでこっちが勝ちなんだよ！」というような判定がたまに出て笑える。
（香川県／秦圭一郎）
（栃木県／佐々木隆之）

### みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の17本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部リーダーズランキング係まで。締め切りは2月2日（必着）。また、アンケートはがきに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名に特製テレカをプレゼント。

### 次号の対象ソフト

●ワイルドチョッパーズ
●ファミスタ64
●64大相撲
●トップギア・ラリー
●デュアルヒーローズ
●スノボキッズ
●カメレオン・ツイスト
●飛龍の拳ツイン
●ヘクセン
●ハイパーオリンピック イン ナガノ64
●エアロゲイジ
●バーチャル・プロレスリング
●ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒
●64で発見!!みんなでたまごっちワールド
●ヨッシーストーリー
●遙なるオーガスタMASTERS'98
●新日本プロレス闘魂炎導～BRAVE SPIRITS～

## ファミマガ64 1月号 読者プレゼント当選者発表！

**プロ麻雀 極64**
京都／仁徳 淳

**64大相撲**
岐阜／河合 達郎
香川／才谷 亮介
山口／山本 健勝

**ファミスタ64**
東京／小川 二郎
京都／白数 泰士
愛媛／宮島 光洋

**HEIWAパチンコワールド64**
北海道／北島真希子
和歌山／室田 貴広

**トップギア・ラリー**
富山／斉藤 慎
兵庫／藤原 政教
大分／佐藤 嘉倫

**デュアルヒーローズ**
青森／森 隆浩
愛知／武野 将和
山口／伊藤 賢一

**スノボキッズ**
千葉／平野 喜之
東京／小餅 雄平
静岡／長谷川一樹

**カメレオン・ツイスト**
秋田／伊藤 翔太
新潟／坂内 俊介
大阪／青坂 晃一

**ハイパーオリンピック イン ナガノ64**
北海道／南家 明
福島／鈴木 佑一
山口／山本 貴雅

**エアロゲイジ**
埼玉／石田こうき
静岡／山本 訓久
大阪／加納万寿夫
岡山／大野 友美
広島／井上 泰久

**バーチャル・プロレスリング64**
青森／平野 和仁

**ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒**
大阪／高山 和明
福岡／鍋山 圭介

神奈川／網中 大地
山梨／広瀬 直人
愛知／古橋 祐輔

**シムシティ2000**
東京／土田 隆之
長野／竹内 祐樹
山口／樫部 美和

**新日本プロレスリング 闘魂炎導～BRAVE SPIRITS～**
栃木／鮎沢 翼
石川／横田 佳之
広島／岡田 崇広

**超空間ナイター プロ野球キング2**
宮城／曽根 正隆
神奈川／小薬 圭吾
兵庫／伊勢田真稔

**ファイティングカップ**
千葉／山田 辰樹
岐阜／黒田浩太郎
佐賀／西尾 朋浩

**爆球連発!! スーパービーダマン**
秋田／藤井 夫貴
香川／樋口 雄士
愛媛／矢野 牧子

**コレクションポケット**
東京／福室伊久男
神奈川／工藤 健未
富山／堀井健太郎
愛知／伊与田将貴
滋賀／山本 晃士

**トランプコレクションGB**
大阪／池田 靖
兵庫／下井 愛
愛媛／吉田 祐一

**メダロット**
東京／山内 貴子
福井／小西 喬

**プリクラポケット2**
愛知／岩崎 友哉
京都／名和野 裕
大阪／平野 学
兵庫／金山 哲也

**彼氏改造大作戦**
北海道／福士 拓海
東京／臼田 健介

**コナミGBコレクションVol・2**
神奈川／西郷 学
愛知／鈴木 和季
大分／都留 康司

**ポケットボンバーマン**
富山／大巻 光
奈良／鈴木 崇史
鹿児島／神山 雄一

**超魔神英雄伝ワタル**

**まぜっこモンスター**
茨城／入江美代子
東京／平石 敦子
愛知／西原 真二

**スタースイープ**
栃木／五十嵐恵輔
埼玉／花塚 真一
東京／高橋 弥生
大阪／藤原 睦
鹿児島／神保 勇樹

**カラムー町の大事件**
岩手／奥山 昌樹
神奈川／小島恵美子
愛知／吉永 英人
鳥取／島田 光次
福岡／中田 英樹

**バックスバニーコレクション**
千葉／五十嵐寛高
東京／三橋 純
神奈川／山口 優

**牧場物語GB**
茨城／磯崎 泰裕
東京／池田 千穂
大阪／森 千賀子

（敬称略）

| 順位 | ゲーム名・スペック | 推定実売本数 |
|---|---|---|
| 1 | **ポケットモンスター** GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円 | 26万4730 |
| 2 | **★ヨッシーストーリー** N64 任天堂 12月21日発売 6800円 | 12万3600 |
| 3 | **ゲームで発見!!たまごっち2** GB バンダイ 10月17日発売 4286円 | 11万1120 |
| 4 | ディーディーコングレーシング N64 任天堂 11月26日発売 6800円 | 8万7350 |
| 5 | ★牧場物語GB GB ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） 12月19日発売 3980円 | 6万4460 |
| 6 | ★64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド N64 バンダイ 12月19日発売 6800円 | 5万8680 |
| 7 | ★超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター GB バンプレスト 12月12日発売 3800円 | 2万9980 |
| 8 | ★がんばれゴエモン～黒船党の謎～ GB コナミ 12月4日発売 3980円 | 2万8800 |
| 9 | メダロット（クワガタバージョン） GB イマジニア 11月28日発売 3980円 | 2万5250 |
| 10 | メダロット（カブトムシバージョン） GB イマジニア 11月28日発売 3980円 | 2万2910 |
| 11 | ファミスタ64 N64 ナムコ 11月28日発売 6800円 | 2万2180 |
| 12 | ★スノボキッズ N64 アトラス 12月12日発売 6800円 | 2万1450 |
| 13 | 川のぬし釣り3 GB ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） 9月19日発売 3600円 | 2万1120 |
| 14 | 爆ボンバーマン N64 ハドソン 9月26日発売 6980円 | 2万0310 |
| 15 | ★ハイパーオリンピック イン ナガノ64 N64 コナミ 12月18日発売 6800円 | 2万0300 |
| 16 | ★ポケットボンバーマン GB ハドソン 12月12日発売 3980円 | 1万7070 |
| 17 | ぷよぷよSUN64 N64 コンパイル 10月30日発売 5980円 | 1万3180 |
| 18 | ★バーチャル・プロレスリング64 N64 アスミック 12月19日発売 6800円 | 1万0760 |
| 19 | スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円 | 9760 |
| 20 | マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円 | 9440 |

# 月間売り上げRanking

## 12月1日～12月28日

### 『ヨッシーストーリー』2位獲得するも『ポケモン』が圧倒的な強さで首位！

今月は、集計期間にクリスマスが入っているので全体的な売り上げの本数が多い。新作も数多く発売されており、かなり活気のある売り上げランキングとなった。

さて、トップを獲得したのは、やはりというべきか『ポケットモンスター』。クリスマスに入ってからの勢いは尋常でなく、もはや手をつけられない状態だ。テレビアニメの方はいろいろと問題が起きたが、もともと『ポケモン』に問題があるわけでもなく、ゲームの売れ行きはそんなものどこ吹く風といったところだ。

注目のソフト『ヨッシーストーリー』は『ポケモン』に続く2位だった。売れ行きはかなり良く、品切れの店も多かったようだが、さすがに『ポケモン』の壁は厚かったというところか。また15位に顔を出している『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』だが、出だしはそれほど良くはないが、このソフトの本番は、クリスマスではなく2月。オリンピックが始まればかなりの売れ行きが期待できるだろう。

### 今月の一本

2位に食い込んだ『ヨッシーストーリー』。『ポケモン』は抜けなかったが、N64ソフトとしては『スターフォックス64』以来の上々の売れ行きだった。

⬆ヨッシー達のコミカルな動きが特徴のファンタジーアクションだ

### 売り上げちょっといい話

#### W杯出場でサッカーソフトの問い合わせ激増？

日本のW杯出場決定でサッカーゲームの売れ行きは上がっていそうだが、はたしてどうだろうか。今月のランキングなどを見ると、それほどでもなさそうだが、出場を決めた頃は、店への問い合わせは結構多かったとのこと。ただ、やはりみんなが聞くのは『実況ワールドサッカー3』など、日本代表のゲームについて。ゲーム名にJリーグとついてしまうと、かえって問い合わせが少ないとか。がんばれ、Jリーグ!!

| 順位 | ハード名 | 推定実売台数 | '97年累計実売台数 |
|---|---|---|---|
| 1 | プレイステーション | 64万3550 | 359万8090 |
| 2 | ゲームボーイ | 20万6060 | 142万8240 |
| 3 | ニンテンドウ64 | 7万5050 | 45万9850 |
| 4 | セガサターン | 4万9520 | 39万8620 |
| 5 | スーパーファミコン | 5870 | 9万7520 |

### ハード売り上げRanking

クリスマスでどのハードも売り上げが伸びている。『チョコボの不思議なダンジョン』など大作が数本発売されたPSの売り上げはかなりのものだった。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを元に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日～12月28日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン－イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※また、★印は集計期間中に発売されたタイトルです。


©Nintendo

# ジャーナルNEWS ニュース

**要チェックイベントやグッズ、ビデオを紹介**

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

**今の時期って、受験生にとっては正念場なんだよね。疲れたら「ジャーナル」で息抜きしようよ！**

## ニュース ゲーム好き必見のイベント「東京ゲームショウ'98 春」開催

最新ゲームの先行プレイや、プレミアム・グッズの頒布が魅力の「東京ゲームショウ」が今春に開催されるぞ。会場は前回と同じく幕張メッセで、メーカー89社が出展を予定している。出展メーカー数は前回より少ないが、それぞれの出展規模が拡大傾向にあることで、過去最大の展示スペースで開催される（前回の1・3倍！）こととなっている。もちろん、今回もゲームだけではなく楽しいイベントもタップリ用意されている。特設ステージを使ったラジオ番組の公開録音やチャリティオークション、ゲームクリエイターのディスカッション、親子で参加できるゲーム大会などを楽しむことができるのだ。ちなみに、前回好評だった「キッズコーナー」や「ファミリー優先入場受付」も設けられる。春休み最初の土、日で来場者も多いハズなので、ぜひ活用しよう（対象者のみだけど…）。

### 東京ゲームショウ'98 春 開催概要

**一般公開日** 平成10年3月21日（土）・22日（日）
**公開時間** 午前10時～午後5時
**会場** 幕張メッセ（日本コンベンションセンター）1、2、3、4、5、6、7、8展示ホール
**チケット** 平成10年2月1日から首都圏のプレイガイドにて前売り券発売開始
**入場料** 一般入場料（中学生以上）…当日券1000円（込）、前売り券800円（込）、小学生以下…無料
**問い合わせ** 東京ゲームショウイベント事務局
電話…03－3591－1421

### プレゼント

**東京ゲームショウ'98 春 ペア入場券（一般公開日用）**

**20組40名**

**ポスターの絵柄はコレ！**




⬆絵柄は一般公募の作品で、神奈川県の佐藤佳さん（18歳）の作品が大賞として選ばれた

## ニュース '98カーバンクルガールズ決定&ニンテンドウぷよマスター大会!!

コンパイルは、去る12月5日に'98年度カーバンクルガールズの公開オーディションと最終選考会を行った。その結果、グランプリに椎名かおりちゃん、準グランプリに朝倉友紀ちゃんが選ばれた。今後、彼女たちは入賞した大取由美ちゃんや保坂朋美ちゃん、青柳良子ちゃん、小笠原みなちゃんとともにゲームイベントなどに姿を現すとのことなので期待しよう。また、コンパイルは12月14日に「公式NINTENDOぷよマスター大会」を開催。激戦の果て、愛知県の亀山哲宏君が一般大会のマスターの座を獲得した。



⬇グランプリに輝いた椎名かおりちゃん



⬆ナマで彼女たちを見たい人は「東京ゲームショウ '98 春」のコンパイルブースへGO

**TGS'98春の会場で彼女たちに会える♡**



➡グランプリと準グランプリの2人は、ボレロとカチューシャでドレスアップ！




⬆大会には約1600名が参加。一般、レディース、ジュニア、団体戦に分けてバトルが展開した

**腕に覚えのあるプレイヤーが集結！**



⬇一般大会マスターの亀山君。次は4月に開催される「第4回ぷよマスターズ大会」本選に挑む！

## グッズ
# 話題集中の『ポケモン』プライズ 2月はコレを狙うのだ!!

すっかり定番となったバンプレストの『ポケモン』プライズ情報コーナー。2月のラインナップは3点で、クレーンゲーム機用景品として「ポケットモンスター　ボールぬいぐるみ」が10種類、「ポケットモンスター　腕時計〜ユラユラゆれるキャラクター付き〜」が4種類登場。コンビニキャッチャー用景品としては「ポケットモンスター　ソフトキーホルダー決定版」が一挙に26種類登場だ。



⬆弾むぬいぐるみが2個で1セット



⬆文字盤の中でキャラがゆれ動く！

**プレゼント**
ボールぬいぐるみ　10名
腕時計　3名
ソフトキーホルダー決定版　10名

ソフトキーホルダー決定版

⬆人気シリーズを制覇するチャンス

## プレゼント
# お店じゃ買えないパールブルーのGBポケットをアトラスが製作！

真珠の輝きを放つパールブルーのGBポケットが登場!?　実はコレ、GBソフト『プリクラポケット』や『プリクラポケット2』などを発売しているアトラスが作った非売品モデル。ゲーム誌などの読者プレゼント用として特別に製作されたもので、この期を逃せば2度と入手のチャンスはないという貴重な品なのだ。今回、このアトラス特製GBポケットを5名の読者にプレゼント。競争率が高そうだが、応募しない手はないぞ！


➡カラーでお見せできないのが残念…。実はフレーム部分はライトブルーなのだ

**プレゼント**
アトラス特製ゲームボーイポケット（パールブルー）
5名

## プレゼント
# メーカー特製のカレンダー今回は2社2種類をプレゼント！

バンプレストの「スーパーロボット大戦」とパックインソフトの『牧場物語GB』の非売品カレンダー（もちろん今年のネ）をプレゼント！　それぞれの作品のファンのヒト、迷わず応募するべし！



⬆シリーズ初登場のエヴァやイデオン、ガンバスターのイラストもアリ



➡イメージキャラクター、前田愛ちゃんと亜季ちゃんのポスターカレンダーだよ

**プレゼント**
スーパーロボット大戦カレンダー　5名
牧場物語GBカレンダー　6名

## グッズ
# COSPAの「ポケモン」Tシャツに待望のピカチュウ柄が加わった！

アニメやゲーム、コミックなどのキャラを秀逸なデザインでファッションに取り入れているコスチュームパラダイス。『ポケモン』関連の商品としてはゲンガーのTシャツを発売中（本誌12月号のジャーナル参照）だが、12月下旬にはピカチュウのTシャツも発売となった。Tシャツの色はホワイトで、前面にピカチュウとロゴをプリント。サイズはMとLの2種類で、価格は2500円（税別）。3月にはチビTシャツも発売される予定だ（詳細は次号にて…）。

ピカチュウ



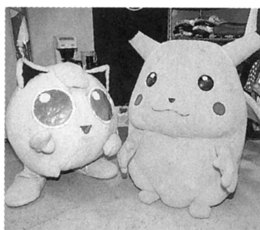
⬆基本的にオトナを対象にして作られているのがウレシイのだ

チビピカT



⬆チビTは女性に最適。サイズが小さめなので子供でも着られます

**プレゼント**
ピカチュウTシャツ（Mサイズ・Lサイズ）
各1名


⬆取材先のコスパギャラリーで、スタッフがシュミで作った着ぐるみを発見！　愛のなせる技だ…

⬇暖かい日が待てない人は、重ね着してコーディネート！



## はみだし情報コーナー

右の記事中で紹介している「ピカチュウTシャツ」は、東京・渋谷のCOSPA SHOPやCOSPA GALLERY、COSPA SHOP名古屋店のほか、ゲーマーズなどで購入することもできる。「お店が近くにないけれど購入したいよ〜ん」という人は通信販売を利用しよう（送料と手数料は別途必要）。在庫の有無や通販の問い合わせについては、03-3770-3699（コスチュームパラダイス）まで連絡のこと。


©Nintendo／CREATURES／GAMEFREAK／TV TOKYO／SHO-PRO／JR KIKAKU

81ページで紹介している館林見晴のファーストアルバム「Dream of you…」の発売を記念して、コナミからオリジナルグッズが発売される。ラインナップはテレカセット3枚組（価格4000円、非課税）とポストカード5枚組（価格500円、税別）、クリアファイル5枚組（価格1200円、税別）の3点で、アルバムと同日発売となる。ファンならぜひとも押さえておきたいグッズだ。

## トピック

### 孤高の剣士ガッツの壮絶なる戦いを描く「ベルセルク」ついにビデオ化

日本テレビで毎週火曜日の深夜（25時45分からの30分枠）に放映されているアニメ「剣風伝奇ベルセルク」を知っているかい？ 戦乱収まらぬ中世ヨーロッパ風の世界を舞台に、身の丈を越す巨大な剣を使う剣士、ガッツの壮絶な生きざまを描く重厚なアニメだ（全25話）。この「剣風伝奇ベルセルク」が、早くもLD&ビデオ化！ 発売元はバップで、2月1日に第1弾のLD（価格5800円、税別）とビデオ（価格4800円、税別）が発売される（各巻2話収録）。原作コミックとは微妙に異なる展開をじっくり楽しもう！

⇧LDとビデオは毎月1巻ずつリリースされる予定だ

**プレゼント**
「剣風伝奇ベルセルク」プロモーションビデオ
3名

⇧初公開のCGムービーやビデオクリップを収録

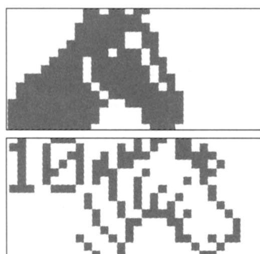
## グッズ

### 名馬トウカイテイオーの子を育ててレースに参戦！

実在する名馬のII世を育てる携帯型の競走馬育成ゲーム、「ポケットブリーダー」シリーズがタカラから発売された。第1弾は「トウカイテイオーII世」で、価格は2980円（税別）。「トウカイテイオー」を種馬として生産牝馬と掛け合わせ、誕生したII世を育て上げてGIレースでの優勝を目指すのだ。厩舎での調教や食事、特別戦への参加などにはポイント（お金）が必要だが、賞金などでポイントを一定以上溜めれば、III世を誕生させることもできるぞ。



⇨1月に「ナリタブライアンII世」、2月には「オグリキャップII世」も発売！


⇧やせ馬、ノーマル馬、ぶた馬、シマウマ。馬質はこの4種類

ブリーダー気分♪

⇧適切なお世話や調教で愛馬を育て、万全な状態でレースに挑もう

**プレゼント**
ポケットブリーダー トウカイテイオーII世
2名

## トピック

### 描かれる超常現象はすべて事実!? 「サイ・ファクター」に注目!!

超常現象に興味のある人必見のビデオがレイジング・サンダー・レーベルから発売中だ。タイトルは「サイ・ファクター／超常現象特捜隊」。超常現象秘密調査機関OSIRが調査した怪事件を、ドラマ仕立てで映像化しているぞ。全9巻の予定で、「未確認生物襲撃篇」と「大自然逆襲篇」が11月25日、「超常世界挑戦篇」「奇跡・神秘体験篇」と「超常現象完全否定篇」が12月18日にリリースされている。科学では解明できない事件、キミはどう受け止める？

⇩超常現象に関心を持つ俳優のダン・エイクロイドが案内役だ

信じるか？

信じないか？

⇧現実離れした話でも、それが作り話だとは言い切れない…

**プレゼント**
スペシャル・オリジナル・ビデオ
「サイ・ファクター／超常現象特捜隊」
5名

⇩否定派、肯定派の話も収録されたプロモーションビデオ

## プレゼント

### 「エアロゲイジ」特製グッズはしゃれたデザインのパブミラー

アスキーから発売中のN64用ソフト『エアロゲイジ』。このゲームを使った試乗会（タイムアタック）が全国のゲームショップ（参加店のみ）で開催されていたことは、広告や店頭の告知で知っている人も多いハズ。このタイムアタックの優勝賞品として製作されたのが『エアロゲイジ』特製パブミラーなのだ。5台のエアロマシンがカッコよく配置された、この非売品特製ミラーを3名に進呈！

⇩ミラーのサイズは縦22.5センチ、横31センチ。インテリアとしても最適！

**プレゼント**
「エアロゲイジ」非売品特製パブミラー
3名

©TAKARA・ASCII Corp.／LOCOMOTIVE Co.,Ltd.

## サテラビュ〜 スーパーファミコンアワー 気になる2月の番組はコレ！

トランセル種市がゲスト出演した『BSスーパーマリオコレクション』はチェックした？ なかなか楽しい掛け合いだったでしょ。さて、2月のおススメ番組は…。

**●改造町人シュビビンマン零**

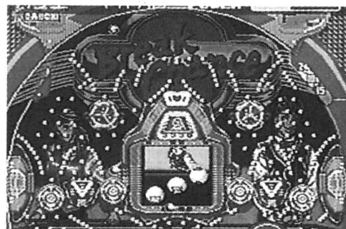
SFC未発売のオリジナルゲームだ。横スクロールのアクションで、2人同時プレイも可能。2月1日（日）から28日（土）までの期間放送されるぞ（時間帯は1週間単位で変わる）。




他機種の初代『シュビビンマン』を知っている読者はいるのだろうか？ 燃える2人プレイはもちろん『零』でも健在だぜ

**●Let'sパチンコ〜なんて銀玉〜**

日本テレネットの『Parlor! Mini5』を使ったマンスリーイベント。期間は2月1日（日）から28日（土）までで、放送時間は17時〜17時30分、20時30分〜21時、23時〜23時30分となっている。もちろん、高得点をたたき出したプレイヤーにはプレゼントが贈られるぞ。



パチンカーが泣いて喜ぶ企画ですな。本物と違って年齢制限もないから、小学生だって打てます。高得点目指して打つべし！

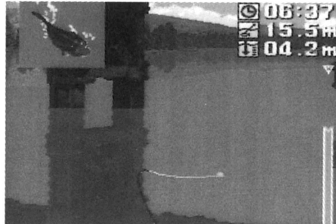
**●サテラウォーカー2**

BS-Xの街を舞台とするアドベンチャーゲーム。音声連動番組であり、第1週の2月15日（日）から21日（土）までは「もくもく煙パニック」、第2週の2月22日（日）から28日（土）までは「ボトムでバトる」を放送する。時間帯は19時〜20時までの1時間枠。

**●バス釣りNo.1　冬の全国トーナメント＆カジノニチブツ**

赤星湖全域で1尾重量の勝負！ BS-Xカセットで遊べる『カジノニチブツ』も並列放送。期間は2月22日（日）から28日（土）まで、放送時間は22時〜23時。

春、夏、秋に続いてお目見えした人気のトーナメント。『バス釣りNo.1』を持っていない人は『カジノニチブツ』で遊ぼう




## プレゼント希望者は

ジャーナルNEWS中のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望する賞品名、はみだし情報コーナーで紹介して欲しいことや一言コメントなどを明記のうえ、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部3月号ジャーナルNEWS・プレゼント係まで送ってください。ただし、記事中に応募要項があるものやあて先が書いてある場合は、そちらに従って送ってください。プレゼントの応募は賞品1点につきハガキ1枚が有効です。3月号のプレゼントの締め切りは、2月20日（金）必着となります。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された場合はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

当選した賞品の発送は発売日などの都合上、締め切り期日後1〜2ヵ月かかる場合があります。当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんのでご容赦ください。またジャーナルNEWS内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

## CD LD VIDEO & BOOK

### 沙羅曼蛇　リミックス
コナミ／キングレコード
1月21日発売／2447円（込）
**CD**
シューティングの名作『沙羅曼蛇』のBGMをテクノ＆ハードハウスアレンジしたアルバム。原曲を知らずともイケる！

### Dream of you…／館林見晴
コナミ／キングレコード
1月21日発売／3059円（込）
**CD**
館林見晴のファーストアルバムで、ボーカル11曲とインストゥルメンタル2曲を収録。初回限定盤はピクチャーCD仕様

### 私立ジャスティス学園　オリジナル・サウンドトラック
カプコン／SME・インターメディア
1月29日発売／2100円（込）
**CD**
アーケードの『私立ジャスティス学園』の楽曲を44曲収録。初回特典は学生証で5種のうちどれか1種が封入されている

### バイオハザード2　オリジナル・サウンドトラック
カプコン／SME・インターメディア
1月29日発売／2100円（込）
**CD**
PS『バイオハザード2』の楽曲を31曲収録。初回特典にシリアルナンバー入りラクーン市警認証プレートを封入される

### エルフ版　下級生　第1巻
ピンクパイナップル
1月23日発売／6800円（別）
**LD**
人気ゲームをオリジナルストーリーでOVA化！ 第1巻では、主要キャラの相関関係の一端をかいま見ることができる

### エルフ版　下級生　−Melody−
ピンクパイナップル
1月23日発売／2913円（別）
**CD**
OVA「エルフ版　下級生」のキャストによる全10曲のフルボーカルアルバム。アコースティックなムードを満喫できる

### 少女革命ウテナ　L'Apocalypse:6
キングレコード
1月21日発売／6930円（込）
**LD**
奇妙な高揚感と余韻を残して放映を終えた「ウテナ」の第18話から第21話までを収録。第2幕のクライマックスなのだ

### 新世紀エヴァンゲリオン　Genesis：11
キングレコード
2月4日発売／5913円（込）
**LD**
第弐拾壱話「ネルフ、誕生」と第弐拾弐話「せめて、人間らしく」を収録。劇場版で使われた新たなシーンも追加された


©DAIICHI／TELENET JAPAN・NCS CORP.・Nintendo

## アンケートに答えてゲームソフトをもらっちゃおう！

# ファミマガ64 読者プレゼント&アンケート

### 表1 今号の記事

| No. | 表1 今号の記事 |
|---|---|
| 01 | 表紙 |
| 02 | 実況パワプロ大特集 |
| 03 | 緊急報告!! NEW寺田ワールドの序曲 |
| 04 | ドラゴンクエストモンスターズ ＜新春スクープ!!＞ |
| 05 | ゼルダの伝説　時のオカリナ |
| 06 | F－ZEROX（仮称） |
| 07 | 1080° スノーボーディング |
| 08 | Nintendo Head Line |
| 09 | ヨッシーストーリー 怖いものナシ大攻略 |
| 10 | NBA IN THE ZONE'98 |
| 11 | 「あさりど放送局（仮題）」開局 |
| 12 | 飛龍の拳ツイン |
| 13 | ハイパーオリンピック イン ナガノ64 |
| 14 | シムシティ2000 |
| 15 | どすこい64部屋（64大相撲） |
| 16 | カメレオン・ツイスト |
| 17 | トップギア・ラリー |
| 18 | トランセル種市のポケモンリーグ!! |
| 19 | GBフラッシュ |
| 20 | RGBマニアック |
| 21 | ファミマガ64　ランキングBOX |
| 22 | ジャーナルNEWS |
| 23 | ファミマガ64　ニューリリース情報 ＜N64メーカー最新レポート＞ |
| 24 | イマジニア |
| 25 | ハドソン |
| 26 | コナミ |
| 27 | カプコン |
| 28 | 超ウルトラ技 |
| 29 | 新作ゲームカレンダー |

### 表2 雑誌名

| No. | 表2 雑誌名 |
|---|---|
| 01 | 電撃NINTENDO64 |
| 02 | The 64DREAM |
| 03 | Play Station Magazine |
| 04 | ファミ通PS |
| 05 | 電撃Play Station |
| 06 | HYPERプレイステーション |
| 07 | ザ・プレイステーション |
| 08 | SATURN FAN |
| 09 | セガサターンマガジン |
| 10 | グレートサターンZ |
| 11 | 電撃SEGA SATURN |
| 12 | ファミ通サターン |
| 13 | 週刊ファミ通 |
| 14 | tv Gamer |
| 15 | ゲームウォーカー |
| 16 | じゅげむ |
| 17 | Vジャンプ |
| 18 | 月刊ファミ通Bros. |
| 19 | LOGIN |
| 20 | マイコンBASICマガジン |
| 21 | コンプティーク |
| 22 | 電撃王 |
| 23 | ゲーメスト |
| 24 | コミックボンボン |
| 25 | コロコロコミック |
| 26 | 少年ガンガン |
| 27 | 週刊少年サンデー |
| 28 | 週刊少年ジャンプ |
| 29 | 週刊少年チャンピオン |
| 30 | 週刊少年マガジン |
| 31 | 月刊少年エース |
| 32 | 電撃G'sエンジン |
| 33 | その他 |

### 表3 機種名

| No. | 表3 機種名 |
|---|---|
| 01 | ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム |
| 02 | スーパーファミコン |
| 03 | ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット |
| 04 | バーチャルボーイ |
| 05 | ニンテンドウ64 |
| 06 | PCエンジンシリーズ |
| 07 | PC－FX |
| 08 | メガドライブシリーズ |
| 09 | スーパー32X |
| 10 | セガサターン／Vサターン／ハイサターン |
| 11 | ゲームギア／キッズギア |
| 12 | プレイステーション |
| 13 | 3DO |
| 14 | NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ |
| 15 | MSXシリーズ |
| 16 | PC9801／9821シリーズ |
| 17 | DOS／V |
| 18 | マッキントッシュ |
| 19 | ピピンアットマーク |
| 20 | その他 |
| 21 | 何も持っていない |
| 22 | 特に買いたくない |

### 表4 評価ゲーム

| No. | 表4 評価ゲーム |
|---|---|
| 01 | エアロゲイジ |
| 02 | バーチャル・プロレスリング64 |
| 03 | ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー　電流イライラ棒 |
| 04 | 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド |
| 05 | ヨッシーストーリー |
| 06 | 遙なるオーガスタ　MASTERS'98 |
| 07 | 新日本プロレスリング闘魂炎導 ～BRAVE SPIRITS～ |
| 08 | 爆球連発!! スーパービーダマン |
| 09 | スタースイープ |
| 10 | バックス・バニーコレクション |
| 11 | カラムー町の大事件 |
| 12 | 牧場物語GB |
| 13 | ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち |

## 応募のきまり

83ページのハガキに、85ページからの「ニューリリース情報」で対象となっているプレゼントソフトの番号（①～②）と、アンケートに対する答えを記入して50円切手を貼り、ポストに投函してください。締め切りは2月20日必着、発表は3月20日発売の5月号です。

## アンケート

**1** あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校　②中学校　③高等学校
④大学　⑤専門学校　⑥社会人
⑦その他

**2** あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

**3** あなたの年齢を書いてください。

**4** あなたの性別を、番号で書いてください。
①男　②女

**5** 本誌以外によく読む雑誌を表2から3つ選んで、番号を書いてください。

**6** あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

**7** あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

**8** あなたが今後、買いたいゲームを、98ページの新作カレンダーのなかから5つ選び、その番号を書いてください。

**9** 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

**10** 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

**11** 今後、本誌で特集してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

**12** 今後、本誌で攻略してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

**13** ゲームを購入するときに参考にするものを、次のなかから1つ選んで、番号を書いてください。
①TVCF　②店頭
③友達に勧められて　④専門誌記事
⑤専門誌広告　⑥その他

**14** ゲーム雑誌を購入するときに参考にするものを、次の項目から1つ選んで、番号を書いてください。
①定価　②厚さ　③表紙
④毎回購入しているから　⑤付録
⑥その他

**15** N64についてあてはまるものを次の項目から選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

**16** NINTENDO64ディスクドライブについてあてはまるものを、**15**の項目から選んで、番号を書いてください。

**17** N64振動パックについてあてはまるものを、**15**の項目から選んで、番号を書いてください。

**18** ニンテンドウパワー（SFC書き換えシステム）についてあてはまるものを、次の項目から選んで、番号を書いてください。
①利用している　②利用していない
③これから利用したい
④利用したいと思わない

**19** ハガキの表側の表に、表4のゲームのなかで実際に遊んだことがあるものを選んで番号を書き、右に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について評価してください。採点方法は
(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

| | | |
|---|---|---|
| ●キャラクタ キャラクタの動き、かわいらしさや設定のおもしろさなどをチェック | ●音楽・効果音 BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック | ●お買い得度 ゲームソフトの値段が、内容とつり合っているかどうかをチェック |
| ●操作性 ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック | ●熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック | ●オリジナリティ 斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック |

## 記入上の注意

アンケートハガキは、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内は1、2、3…というように、すべて算用数字で書いてください。

●数字は1つのマスに1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上にカギをつけないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4、および98ページからの新作カレンダーにある、01や001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

## 記入例

×悪い例

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | | 18 |

○良い例

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 1 | 8 |

## 1月号読者プレゼントの当選者発表は76ページ！

本誌1月号の読者プレゼントの当選者は、スペースの都合により、今号の76ページ「リーダーズランキング」内に掲載しています。当たったかどうか気になる人は、そちらを参照してね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

105-□□

東京都港区東新橋 1-1-16
TIM

ファミマガ64 読者プレゼント
3月号応募係

□□□-□□□□

住所

（ふりがな）
氏名

電話
番号

**19 ゲーム成績表**

表4の中から
実際に遊んだことの
あるゲームを選んで
評価してください。

| ゲームのNo. | | (face) | ♪ | ¥ | (hand) | !!! | ★ |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

今号のプレゼントで
欲しいもの

（　　　）番

キリトリ線

# ファミマガ64 3月号

1 2 3 4

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

★あなたの好きなマンガ家を2名書いてください。

キリトリ線

# 読者プレゼントはこちら!

| No. | ゲームタイトル | 掲載ページ |
|---|---|---|
| ① | NBA IN THE ZONE '98 | 41,85 |
| ② | ニューチェスマスター | 41,85 |

**マークについて**
記事中の紹介ソフトのタイトル部分に左のマークがあるものは、82ページの読者プレゼントの対象ソフトだ。マーク上部の番号を83ページのハガキに書いて送れば、抽選でマーク中に表記した人数に、そのソフトが当たるぞ!

ファミマガ64

N64・SFC・GBの新作オールカタログ!

# ニューリリース情報

締め切り直前情報
ショウエイシステムのGBソフト『NAVY BLUE98』が2月20日に3980円で発売されることが決定した。

## SFC HEIWA Parlor! Mini 8

| 日本テレネット | 1月30日発売予定 |
|---|---|
| パチンコ | 5200円 |

### 平和2機種を収録

シリーズの第8弾。今回は、平和の「CR・サクセスストーリーSP」と、「ホー助くんDX」の2機種を収録。リール配列やリーチパターンの研究ができるモードも健在だ。

画面は「CR・サクセスストーリーSP」だ

## N64 NBA IN THE ZONE '98 ① 3名様

| コナミ | 1月29日発売予定 |
|---|---|
| スポーツ | 6800円 |

### ダンクも自由自在

NBAの迫力を体験できるゲーム。3Dスティックとボタンの組み合わせでダンクシュートはもちろん、アリーウープやフェードアウトといったテクニカルシュートも可能だ。

操作はオフェンス時とディフェンス時で異なるぞ

豪快なダンクシュートもコントローラの操作で思いのまま! ビル・クレイ氏の実況も、本場の雰囲気を漂わせている

華麗なシュートを決めればアップでリプレイされる。決めたときの壮快感も倍増!

## GB ニューチェスマスター ② 3名様

| アルトロン | 1月30日発売予定 |
|---|---|
| チェス | 4500円 |

### GBでチェス三昧

手軽にチェスが楽しめるソフト。コンピュータの強さは14段階から選択できる。また、プレイヤーが想定した局面について、コンピュータに最良の手を答えさせる機能を搭載。

駒の動かし方も教えてくれるので、初心者でも安心

## GB 13色対応 コナミGBコレクションVOL.3

| コナミ | 2月19日発売予定 |
|---|---|
| バラエティ | 3980円 |

### 名作4本、第3弾

コナミのGBの名作が詰まったバラエティソフトの第3弾。「グラディウスII」「ドラキュラ伝説II」「イーアルカンフー」「けっきょく南極大冒険」の4本が楽しめるぞ。

画面は「イーアルカンフー」。懐かしさに思わず涙

## N64 シムシティ2000

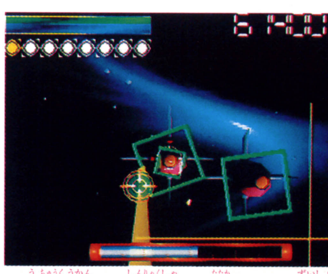
| イマジニア | 1月30日発売予定 |
|---|---|
| シミュレーション | 6800円 |

### 宇宙で町作り体験

町作りシミュレーション『シムシティ2000』のN64版。宇宙に旅立つオリジナルストーリーが追加されたほか、シューティングに花嫁探しといった、ミニゲームも満載だ。

ストーリーはシム星やコロニーの開拓など3部構成

未開の地が見える。
まだ誰も降り立ったことのない
まっさらな土地だ・・・。



宇宙空間での侵略者との戦いなど、随所に盛り込まれたミニゲームが熱いぞ!

土地をならし、道路を敷き…。理想の町を、一から自分の手で作り上げていくのだ



## 新デザインで低価格の「SFCJr.」発売!

任天堂がスリムに変身したSFC、その名も「スーパーファミコンジュニア」を発表。2月14日、7800円で発売される予定だ。



すべてのSFCソフトに対応。性能はSFCと同じ



©NBA Properties,Inc.All rights reserved. ／KONAMI ALL RESERVED.・Maxis,Inc.All rights reserved worldwind.・HEIWA／TELENET JAPAN・ALTRON CORPORATION／The Software Toolworks,Inc.・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

# N64メーカー最新レポート

ニンテンドウ

**今月は幅広いジャンルの最新情報がてんこ盛りだぞ!!**

野球にアクション、格闘、パズルとあらゆるジャンルのタイトルが勢ぞろいした今月のメーカーレポート!!

## IMAGINEER
# イマジニア

**クリエイトモードの詳細が判明!!**

## 超空間ナイタープロ野球キング2

| N64 | 発売日未定 | 野球 |
|---|---|---|
| | | ―― |
| | 予価6980円 | コントローラパック（未定） |
| | | 振動パック対応 |
| | | ―― |

### 前作のシステムを継ぎ最新データで登場する2頭身ポリゴン選手たち

表情豊かな2頭身選手が活躍する『プロキン』の続編。今回はその、カワイイ2頭身選手に注目したい。前作はホームランを打ったときや、三振、デッドボールを受けたときに、ちょっとした演出が入っていたが、今回の演出は一言で言ってしまうと、とにかく「ド派手!」。満塁ホームランのときなどは、画面中にエフェクトがかかり、さまざまな角度からリプレイされる。普段は見にくい表情なども、バッチリ見られるぞ。


まばゆい光線が選手を包む

**リプレイはかなり派手!!**



清原の正面からの表情が確認できる。余裕の顔でホームランを打ったぞ


これはホームランの打球を追ったカメラだ

**清原の満塁ホームラン**



夜空に輝く満塁ホームラン。いろんな角度でリプレイされるぞ


イチロー選手もこんな顔に…。でも似ている


近鉄の赤堀投手は、自信ありげな表情をしている

**誰かわかる?**



巨人の清原選手とガルベス投手。ガルベス投手はかなりイケてる



選手の顔が細かく描かれているのが特徴だ

### 2頭身選手たちは本物とソックリ!?

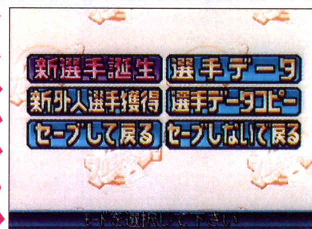
前作も、実在の選手の特徴をとらえた顔のグラフィックが好評だったが、今回はさらにグラフィックに力が入っている。このゲームは選手が実名だし、データも最新のものを使っているので、感情移入してプレイできるのだ。

©Genki Co.,Ltd.／Imagineer Co.,Ltd.／（社）日本野球機構／IBM－BIS
※画面はすべて開発中のものです。

## 選手作成モードや名場面が再現されたシナリオモードも用意

前作にはなかった新モードの詳細が判明した。プレイヤーの好みで選手を作成し、ストーリーに合わせてプロを目指す「クリエイトモード」と、各球団に用意されたシナリオをクリアしていく「シナリオモード」の2つを紹介する。

### 外国人選手も作れる




「クリエイトモード」では新外国人も作れるのだ。おそらくストーリーの内容も変わってくるのではないだろうか？



9回の攻防をどう切り抜けるのか？

### 自分で作成した選手をプロ野球で活躍させよう

この「クリエイトモード」は高校時代からスタートする。まずプレイヤーの分身となる選手を作成するのだ。前作同様、体型やバッティングフォーム、顔のパーツなど細かい設定が可能だ。ちなみに女の子も作ることができるぞ!!

#### 選手のタイプを選択



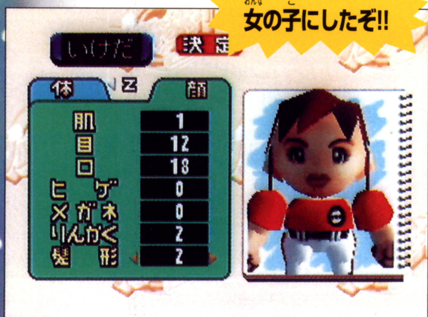

好きなポジションとタイプ選択する

#### 選手の概観を設定



体の全体的なバランスが決まる

#### 女の子にしたぞ!!

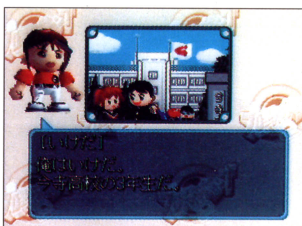



我が編集部の女性広報がモデルです

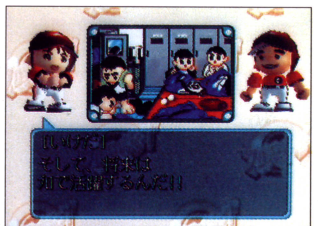
### ストーリーが始まる

選手を作成すれば、ストーリーがスタート。ここからはAVG仕立てになっていて、プレイヤーのコマンド選択や、用意されたイベントをどう切り抜けるかによってストーリーは大きく変わっていくのだ。もちろん目指すは、プロ野球で活躍させることだ。

### 高校3年生からスタート



高校の部活時代から始まる。まずは甲子園を目指すことになるのだが、果たして大丈夫だろうか？　この選手で…



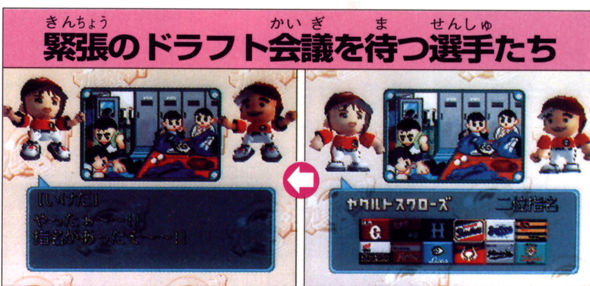
メチャメチャ気合の入ったいけだ選手。ロッカー室でチームメイトと、将来の夢について熱く語っている!!



甲子園の1回戦。女の子だけどもちろんレギュラーだ。9回の表、1点差を縮めることが、果たしてできるのかな？

### そしてプロ野球選手に…

#### 緊張のドラフト会議を待つ選手たち




運命のドラフト会議。指名を受けて大喜びだ。だがこれから先が肝心だぞ

### ドラフト2位に!!



プロのユニホームに腕を通すこととなったのだ

#### 選手も成長していく



出来上がった選手の能力を表示。成績によって選手の特徴も変わっていく。好成績を残して、いい選手を作成するのが目標！

### シナリオをクリアして球団を優勝に導こう

この「シナリオモード」は各球団ごとにシナリオが用意されており、昨シーズンに実際にあった名場面が再現されているのだ。用意されたシナリオをクリアしていって、最終的にはその球団を優勝させなければならないのだ。

#### シナリオを選択！得点のチャンス






これは巨人のシナリオ。打席に立つ清原は、チームメイトの桑田を援護することが、できるのだろうか？




見事に期待に応えることができたぞ！

進化したボンバーマンの姿を目撃

# ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え！～

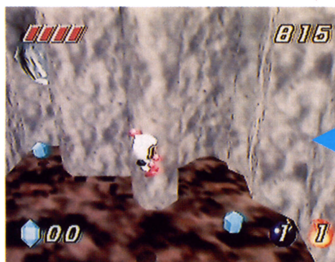
# HUDSON ハドソン

| N64 | 発売日未定 | アクション |
|---|---|---|
| | | 未定 |
| | | 未定 |
| | 価格未定 | 未定 |
| | | 未定 |

## 今度のボンバーマンはジャンプができる!! よりアクションが多彩に

あのボンバーマンが装いも新たに、N64に再登場することになったぞ。今度のボンバーマンはナント、ジャンプをすることが可能!! 岩山をよじ登ったり、爆弾をジャンプして投げたりと、かなりアクション色の強いゲームとなりそうだ。動きを見るだけでも、これまでのものとは、かなり違うぞ！

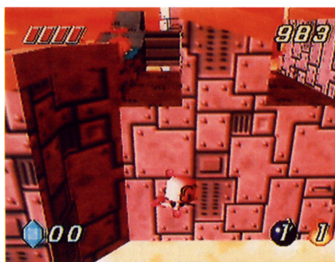
### よじ登ってジャンプ!!



⇧軽い身のこなしで崖から崖を渡り歩く。かなりの高さからのジャンプだったぞ



⇧崖をよじ登っているボンバーマン。今までになかったアクションを見せてくれる



⇧ボンバーマンの表情に注目。しっかりとしたまゆ毛が描かれていて、困った表情



⇦今にも崩れ落ちそうな橋の上を渡る

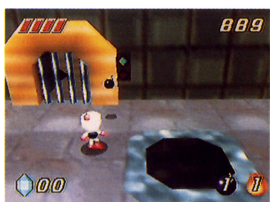
### ニワトリをやっつけろ!!




### 爆弾をジャンプしながら投げる!!

すごく意外に感じるが、今までのボンバーマンはジャンプすることができなかった。ジャンプができることで、行動範囲も広がり、攻撃パターンにも変化が出てきた。どうやらボンバーマンの特訓の成果らしい…

### ジャンプを利用するトラップもたくさん!!



⇧鉄格子の扉の横には怪しいスイッチが…？　爆弾をぶつけると何か反応するようだが、この重そうな扉が開くのではないだろうか



⇦⇧ジャンプしなければ越えられないトラップもある。しかも毒ガスのような怪しい煙に巻き込まれてしまい、大ピンチ！

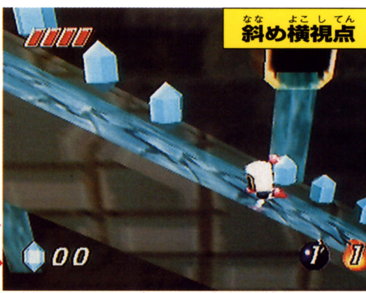


⇧洞窟の中のようなステージだ。真っ暗だが、爆発した爆弾の光が辺りを照らす。気がつくと、敵はもうすぐそこに

⇩ゴリラのような敵を飛び越える。でも、着地に失敗したら、先の見えない崖の下に真っ逆さまに落ちてしまう

### 水面を走るボンバーマン



⇧坂になっている水路を、懸命に走っていくぞ

### 視点を変えながらステージを進めていく

今回の画面写真を見てみると、斜め横からの画面と、後方から見た画面の2種類を確認できるが、3Dで表現されたグラフィックのため、視点変更することが可能と思われる。アクション性が重視されているため、トラップを視点変更しながらクリアするのだろう。

©HUDSON SOFT

## 合体パーツを取るとボンバーマンは変化し特殊能力が身につく

ボンバーマンの、知られざる秘密（？）が明らかになった。今回のボンバーマンは特殊なパーツと合体することでパワーアップし、陸海空に対応したニューボンバーマンに変形。各パーツによって、それぞれ能力が異なり、魚雷やミサイルが撃てたりと、さまざまな攻撃が可能になるぞ。

### 合体パーツはどこに？


真っ黒い岩のようなものが転がり落ちてきた。つぶされたら大変なことになるぞ

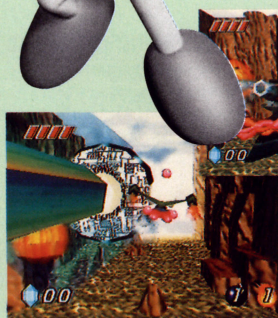

この謎のボックスの中にアイテムが入っているのだろうか？　爆発させてみよう！

## ボンバージェット Bomber Jet



背中にジェットエンジンが2つ装着され、まるでヒーローものロボットのようないでたちの「ボンバージェット」。画面上をビュンビュンと飛び回り、ミサイルのように爆弾を発射できる。

敵のキビしい攻撃をかいくぐる。目の前には大きな大砲があるぞ


七色の光線が、ボンバーマンに襲いかかる!!


赤い炎を吹きながら、ジェット加速。3Dシューティングのような画面構成に変わっているのに注目

## ボンバースライダー Bomber Slider



ホバークラフトのような乗り物と一体化して、一見スノーボーダー風の「ボンバースライダー」。雪の上や、氷の上をスイスイ移動することが可能だ。体を回転させて攻撃する「スピンアタック」が得意技だぞ。


敵と正面に向かい合う


一面の雪景色。雪ダルマがジャマする

## ボンバーマリン Bomber Marine

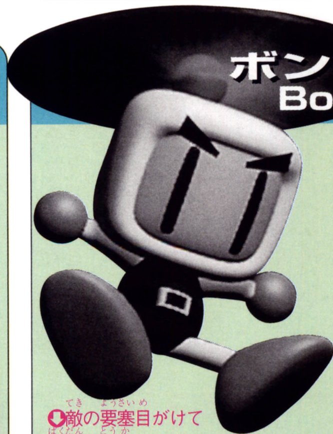


「ボンバーマリン」は文字通り水中を泳ぐことが可能。下半身に装着したスクリューを使って泳ぐ姿は、まるで潜水艦のようだ。また特殊な攻撃として、爆弾を魚雷のように発射することができる。水中で泡を出しながら、進んでいくのだ。


岩肌に激突してしまいそうだ！


魚雷爆弾発射!!　ピンポイントに敵に命中しそうだ。ナイスコントロール

## ボンバーコプター Bomber Copter



ボンバーマンの頭の上にプロペラが装着された「ボンバーコプター」。両手が空いているので、爆弾を持ち上げて投げつけることができる。またヘリコプターだけに、空中で停止する「ホバリング」もできるのではないだろうか？

敵の要塞目がけて爆弾を投下



爆弾を抱えている。いつでも発射可能だ!!



上空から爆弾を投下!!

## 急浮上のパズルゲームをキャッチ！

# 進め！ 対戦ぱずるだま ～闘魂まるたま町～（仮称）

コナミ

| N64 | 3月26日発売予定 / 予価6800円 | アクションパズル |
|---|---|---|
| | | 未定 |
| | | コントローラパック（未定） |
| | | 振動パック対応 |
| | | 未定 |

### "たま"を使った3種類のパズルを収録

コナミから急遽発表された、パズルゲームの情報を入手したぞ！内容は、コナミのおかかえパズルである「ぱずるだま」「とっかえだま」に加えて、あの「ころがしだま」の3つが楽しめる。1本で3つが遊べるお徳なソフトだ。



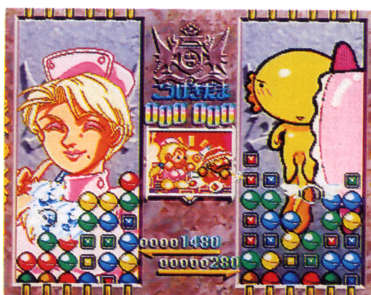
⇧3つのパズルはどれでも、とっても個性的な10人のキャラクタから選択できるぞ

### 遊ぶパズルによって2人、4人で楽しめる！

「ぱずるだま」は同色の玉を縦横に3つ以上つないで消していくもので、いわゆる落ちものパズルだ。「とっかえだま」はせり上がってくる玉の山の中で、玉を入れ替えて同色の玉を隣り合わせていくもの。この2つはどちらも2人対戦が可能だぞ。また「ころがしだま」は、要はボーリングで、最大4人で遊ぶことができるぞ。

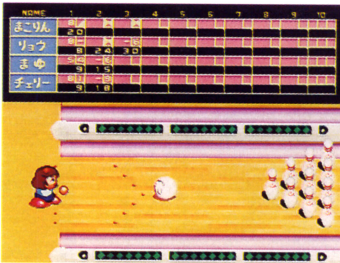
**白熱必至の対戦も可能！**

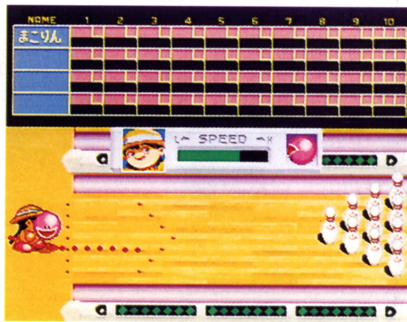



⇧「とっかえだま」は玉を素早く入れ替える！



⇦⇨対戦が熱い「ぱずる～」と「とっかえ～」


⇧4人で遊べば、もうボーリング場。パーティなどで盛り上がること間違いナシだ！



⇦「ころがしだま」では、玉のスピードと、タイミングで投げる方向を決定！

## 最新ロムから障害物利用を報告！

# G.A.S.P!! ～Fighters NEXTream～

コナミ

| N64 | 3月26日発売予定 / 予価6800円 | 格闘アクション |
|---|---|---|
| | | 未定 |
| | | コントローラパック（未定） |
| | | 振動パック対応 |
| | | 未定 |

### 障害物の利用により意表をつく攻撃が可能

最新ロムから、障害物のそばでの攻防がかなり熱くなりそうなのを実感。現ロムでは壁や柵に相手を叩きつけたり、岩に押し倒して殴る投げ技系の攻撃を確認。さらに、壁を利用した三角飛びや、壁に両手をついて相手を蹴り飛ばす離れ技も存在。今後さらに、バリエーションが増えていきそうだ。


⇧相手を鉄柵に叩きつける！ 通常の投げ技を障害物のそばで繰り出すと、こういう技に変化するのだ

**本能で闘い抜け！**



⇨箱のような障害物も攻撃に利用できる



⇧相手を柵に押し倒し、ガンガン攻撃。これも障害物のそばで繰り出す投げ技の一種



⇦相手の腰をガッチリつかんで、頭を壁にガッツン！ 壁があればこその攻撃だ

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

## SFC『ロックマン』情報をキャッチ

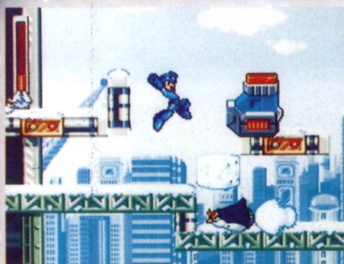
# ロックマン&フォルテ

カプコン

| SFC | 発売日未定 | アクション |
| --- | --- | --- |
| | | 内部バックアップ（4） |
| | 価格未定 | |

### 2タイプのキャラから選んで進んでいく！

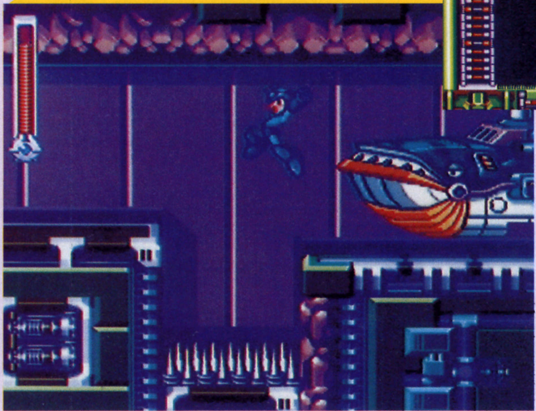
ひさびさにSFCにカムバックしてきた『ロックマン』は、なじみの深い2Dアクションだ。タイトルにある通り、プレイキャラはロックマンとフォルテの2人。異なるアクションを持つ2人から、1人を選択して進んでいくのだ。


最初にロックマンとフォルテのどちらを選ぶかで、攻略のしかたが異なってくるぞ

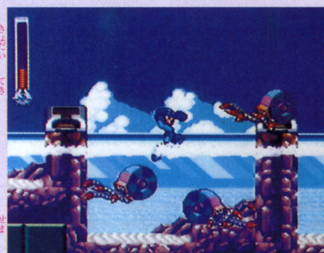
### ため撃ちも健在だ！

ロックマン

ロックマンの武器は横一直線に弾を発射できる。上方や下方、斜めに撃つことはできないが、障害物を貫通でき、ため撃ちで強力な弾を発射できる。また、ジャンプのほか、スライディングが可能だ。


強力なのはもちろんのこと、ため撃ちで発射した弾も、障害物を貫通して飛んでいくという特徴がある。おなじみの攻撃が健在だ！

弾は横にしか撃てないが強力なため撃ちができるぞ


巨大な敵がロックマンに迫る！トゲトゲの穴を越えられるか?!


水上を進む場所。ロックマンだと下の敵に攻撃はできないが…

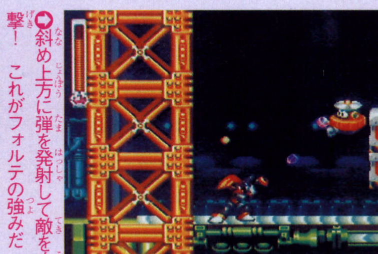
## ロックマンorフォルテで突き進め！

フォルテ

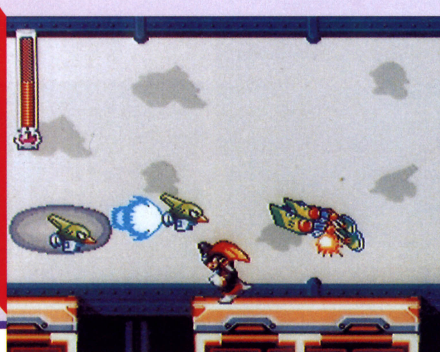
フォルテの武器は、ため撃ちはできないが、上下左右、斜めの8方向に撃ち分けることができる。さらにダッシュを利用することで、長距離ジャンプや体当たり攻撃が可能。また、2段ジャンプもできるぞ。

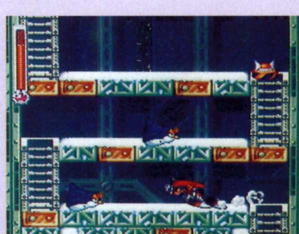



ジャンプして、空中から斜め下の敵を攻撃することもできるぞ


斜め上方に弾を発射して敵を攻撃！ これがフォルテの強みだ

### ダッシュジャンプで飛び越えろ！


ダッシュジャンプなら、通常よりも幅の広い穴も楽に飛び越えられるぞ




ため撃ちができないので硬い敵は苦手。でも、体当たり攻撃が可能だ

©CAPCOM CO., LTD.

# 超ウルトラ技

CHO ULTRA TECHNIC

『ヨッシー』＋特集

便利な技から愉快な現象まで『ヨッシーストーリー』の最新ウル技を一挙に公開



銀

ニンテンドウ64

## ハチに怒られる

ヨッシーストーリー

秋田県／イトウクン

「ガボンのいえ」や「おさかなたっぷり」など、ハチが出現するステージでゲームを始めて、ハチの巣が見える場所までヨッシーを進ませる。ここでハチの巣にタマゴを当てると、巣の周りのハチたちが怒り出す。

ふだんハチの巣の下を通るときは、ヨッシーをゆっくりと歩かせればハチからジャマされることはないが、ハチが怒り出すとゆっくり歩いても先へ通してもらえなくなる。一度ハチの巣が見えない場所まで移動すれば、ハチはおとなしくなるぞ。



⇧ハチの巣を発見。いつもは静かに通過すれば平気なのだが…



⇩おっと、ヨッシーはハチの巣にタマゴを投げつけた



⇧さすがにハチは怒り出した。みんなで集まってヨッシーを通せんぼだ



⇩こうなってはどうしようもない。しばらくしてから、もう一度出直してこよう



銀

ニンテンドウ64

## スペシャルハートを楽に取る

ヨッシーストーリー

兵庫県／橋本卓也クン

プクプクの大群を倒さないと出現しないスペシャルハートを、簡単に取れるウル技だ。

「みずのなかの5ページ」のステージ2、「おさかなたっぷり」を始めたら、スタートして最初に会うイソズキンちゃんの右側の土管に入る。すると、プクプクの大群がいるエリアに出るが、何もしないでそのまま土管に入り、元の場所まで戻ろう。このあと、同じ土管にもう一度入ると、たくさんいたプクプクがいなくなって、スペシャルハートが出現しているのだ。



⇦洞くつをくぐり抜けたあと、1匹めのイソズキンちゃんの横にある土管に入ってワープする



⇧プクプクの大群がいるエリアに出たら、土管を使って元の場所へ戻る



⇩プクプクを倒していないのに、なぜかスペシャルハートをゲットできるのだ




ニンテンドウ64

## なぜか小さなタマゴ

### ヨッシーストーリー

東京都／小松主税クン

「ジャングルの4ページ」のステージ3、「パックンのふるさと」のスタート直後には、チューチューパックンが2匹いる。このチューチューパックンに食べられてヨッシーが小さくなったら、すぐにリフトで雲の上まで昇り、タマゴブロックをたたこう。すると、小さなヨッシーに合わせたように、出てくるタマゴも小さくなっている。

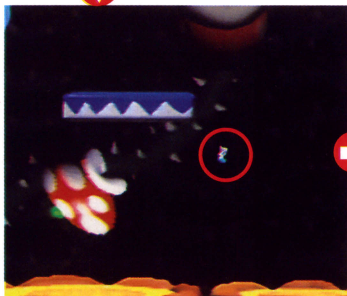
なお、この小さなタマゴは、時間が経ってヨッシーが元の大きさに戻っても小さいままだ。しかし、小さくても普通のタマゴと同じように敵に投げて使うことができるぞ。



⬆リフトの下に着いたら、チューチューパックンが近づくのを待とう



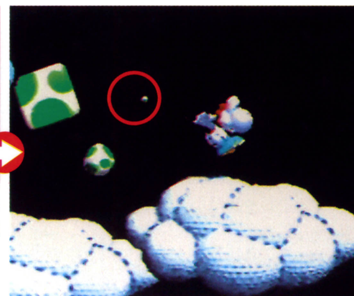
⬇ヨッシーが食べられた！　でも、やられることはないので安心しよう



➡外にはき出されたヨッシーは、なんとこんなに小さくされてしまった



⬆リフトで急いで昇ってタマゴを出す。のんびりしていると間に合わないぞ



⬅ヨッシーが元の大きさに戻っても、タマゴは小さいまま。でも、このタマゴも普通に投げて使えるのだ




ニンテンドウ64

## シャボンに体当たり

### ヨッシーストーリー

北海道／山村健太クン

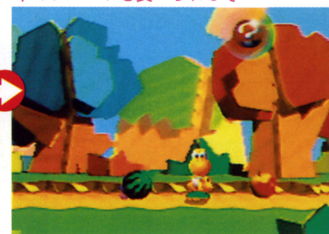
シャボンに包まれたアイテムは、タマゴを持っていない場合は取れないと思いがち。しかし、このシャボンに向かって何度も体当たりしたり、シャボンの上に乗って踏んだりしていると、シャボンはやがて割れてしまうのだ。これならタマゴを持っていなくても、シャボンの中のアイテムを取ることができる。タマゴを持っている場合でも、このウル技を利用すればタマゴを使わずに温存することができるので、敵が多いステージでは有効なテクニックだぞ。



⬅アイテム入りのシャボンを4つも見つけたのに、こんなときに限ってタマゴを持ってないんだよなぁ



⬆えいえい。くやしいから、こんなシャボンなんて蹴飛ばしてやれ！



⬇ラッキー！　少し疲れたけど、これで中のフルーツを食べられるぞ




ニンテンドウ64

## 絵本をよく見る

### ヨッシーストーリー

滋賀県／嶋野雅人クン

「おはなしモード」でゲームを始めたら、各ステージが始まるまえのコース選択画面で、Cボタンユニット、Rトリガー、Zトリガーのいずれかのボタンを押してみよう。すると、選択画面に表示されている絵本を、Cボタンユニットの上下で縦方向、左右で横方向に回転させることができる。また、RトリガーとZトリガーでは、それぞれ絵本を拡大、縮小させられる。コース選択画面の絵本は立体的な作りになっているので、さまざまな方向から眺めてみよう。




⬇普通はこんな感じ。立体的な絵本をよく見たい人は、左のとおりに操作しよう

コース選択画面でCボタンユニット、Rトリガー、Zトリガーを押す




⬆遠く離れた視点で絵本を眺めれば、全体を見渡すことができる




⬇これはアップの視点。ホネホネりゅうの顔が大迫力で迫ってくるぞ。ガオー！



©Nintendo

## みんなの伝言板

**ゴールデンアイ007** このゲームは、振動パックと同時に酔い止めの薬も必要なゲームでした(神奈川県/松村唯一人さん・20歳)。**ゲームで発見!! たまごっち** 自分そっくりの子ができたが、わがままでムカツク。しかし、10歳で死んだ…(東京都/山内貴子さん・21歳)。**爆ボンバーマン** ポリゴンになったボンちゃんのあまりのかわいさに買ってしまった。ボンちゃんを動かしているだけで楽しいです(愛知県/山崎真樹さん・29歳)。



銀 ニンテンドウ64

# まじっくコードを大公開

## ディディーコングレーシング

北海道/米田衛クン

ゲーム中にさまざまな効果を楽しめるようになる、まじっくコードを一挙に紹介するぞ。

「おぷしょん」画面で「まじっくコード」の項目を選択したあと、「コードのにゅうりょく」を選ぶ。ここで、左の表の中から自分が使いたいコードを入力しよう。このあと「まじっくコードリスト」でそれぞれの「まじっくコード」のオン、オフを3Dスティックの左右で設定してからゲームを始めると、それぞれのコードに応じた効果をゲーム中に楽しむことができる。

なお「まじっくコード」は、複数のものを併用することも可能だ。ただし、デカキャラとチビキャラのように意味が反対のものは、片方のみ有効となる。

まじっくコードリスト
ビッグキャラクター オン
スモールキャラクター オフ
ミュージックメニュー オン
バナナ10コでスタート オフ
スペシャルクラクション オン
クレジットひょうじ オフ
ウェポンバルーンなし オン
バナナなし オフ
スピードダウンバナナ オン
ぜんぶミサイルバルーン オフ

⬆まじっくコードリストで好きなものを選んでからゲームを開始




⬇あれ? ピプシーが2人。こんな同キャラ対戦も可能になるのだ

| まじっくコード | まじっくコードの効果 |
|---|---|
| ARNOLD | デカキャラでプレイできる |
| BLABBERMOUTH | クラクションを鳴らすと声が出る |
| BODYARMOR | バルーンが全部シールドバルーンになる |
| BOGUSBANANAS | スピードダウンバナナが出現する |
| BOMBSAWAY | バルーンが全部ミサイルバルーンになる |
| BYEBYEBALLOONS | バルーンが全部なくなる |
| DOUBLEVISION | 同キャラ対戦が可能になる |
| FREEFORALL | パワーアップバルーンが出現する |
| FREEFRUIT | バナナ10本でスタートできる |
| JOINTVENTURE | 2人でアドベンチャーをプレイできる |
| JUKEBOX | ミュージックメニュー |
| NOYELLOWSTUFF | バナナが出現しない |
| OFFROAD | コースアウトしてもスピードが落ちない |
| OPPOSITESATTRACT | バルーンがすべて磁石バルーンになる |
| ROCKETFUEL | バルーンが全部ダッシュバルーンになる |
| TEENYWEENIES | チビキャラでプレイできる |
| TIMETOLOSE | ライバルの走行パターンが賢くなる |
| TOXICOFFENDER | バルーンが全部おじゃまバルーンになる |
| VITAMINB | バナナが無制限になる |
| WHODIDTHIS | スタッフロールが表示される |
| ZAPTHEZIPPERS | ダッシュゾーンがなくなる |



銀 ニンテンドウ64

# アドベンチャー2発見

## ディディーコングレーシング

千葉県/坂井俊一クン

バルーンを39個全部集めて、4つのゾーンですべてのトロフィーレースに優勝しよう。そして、T.T.のアミュレットをすべて集めてエンディングを見たあと、灯台の近くにある看板にふれると、新しいゾーンでレースができるようになる。このゾーンの全部のコースで優勝すると、T.T.の顔をした扉が開くので、中にいるウィズピッグに勝って2度目のエンディングを見よう。すると通常とはコースマップが逆になった、アドベンチャー2をプレイできる。



⬇灯台近くの看板をめがけて飛び込んでみると…

⬆まずはすべてのレースで優勝してクリアを目指そう




⬆なんと、新たにフューチャーゾーンでレースを走れるようになった




⬇アドベンチャー2出現。ここまで頑張ったプレイヤーへのごほうびだ



銀 ニンテンドウ64

# 隠しカー&隠しコース出現

## トップギア・ラリー

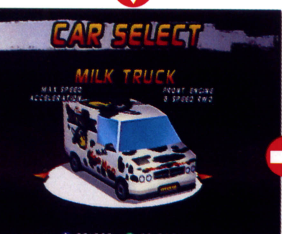
東京都/ミルクバンクン

まず、チャンピオンシップモードのトロフィーが表示されている画面で、Lトリガー、Rトリガーの順にボタンを押し、そのまま2つのボタンを押し続ける。次に、その状態でCボタンユニットの4つのボタンをすべて同時に4回押そう。このあとチャンピオンシップモードを抜けて新たにアーケードモードを始めると、最初からすべてのレースカーとコースを選んでプレイできるのだ。隠しカーには、牛乳配達のバンや気球のような楽しい車まで出現するぞ。

Lトリガー、Rトリガーの順にボタンを押し、そのままボタンを押し続ける。その状態でCボタンユニットのボタン全部を同時に4回押す




⬆トロフィーが回っている画面でコマンドを入力




⬆こんな牛乳配達のバンをはじめ、ミニや気球型の車を自由に選べる

⬇もちろんコース選択も自由自在。最初からミラーコースを含めた全10コースを選べるぞ



**次号のファミマガ64は、2月21日（土曜）発売です。**

## 銅 スーパーファミコン 怒りの3方向ビーダマ

### 爆球連発!!スーパービーダマン

東京都／戸坂丸馬

バトルモードでビーダマを3方向に発射できるウル技だ。バトルモードの対戦が始まったら、対戦相手が発射したビーダマに4回当たろう。すると、画面上部に表示されているキャラステータスと、フィールド上のビーダマンが赤く点滅するようになる。このときにビーダマを発射すると、ビーダマが3方向に飛んでいくのだ。

なお、この状態は3方向ビーダマを1回発射すると解除されるが、同じ手順で何度でもこの状態になることができる。




このウル技は、バトルモードでしか使えないぞ

対戦が始まったら、相手が発射したビーダマに4回当たろう



すると、フィールド上のビーダマンが赤く点滅した状態に変化するのだ

赤く点滅した状態のときは、ビーダマを3方向に発射することができるぞ

## 銅 ニンテンドウ64 ピプシー大暴走

### ディディーコングレーシング

京都府／大澤健太郎クン

ピプシーでプレイした場合に見られる、愉快な現象を紹介しよう。かわいい姿で大暴走するピプシーの姿は見ものだぞ。

### 飛行機でダイビング

海や湖のあるステージでピプシーを選び、マシンは飛行機に乗る。レースがスタートして海や湖の上空に来たら、水面スレスレを飛びながら3Dスティックを上に倒し、RトリガーとAを押し続けよう。すると、ピプシーの乗った飛行機が水中に潜ったまま、飛び続けるのだ。



飛行機で湖の上まで来たら、水面へ降下開始

ブクブクブク。それでもピプシーは飛び続けるぞ

### 片輪走行で大回転

ピプシーをバギーかホバーに乗せてレースを始めたら、3Dスティックを左右どちらかにいっぱいまで倒すと同時にA、B、Rトリガーを押す。すると、ピプシーのマシンが片輪走行でグルグルと回り出すぞ。

すさまじい勢いで、ピプシーがグルグルと回り始めてしまうのだ

## 銅 ニンテンドウ64 闘魂ウル技3連発

### 新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～

神奈川県／吉田稔クン

IWGP選手権にグレート・ムタやナゾのメタル選手が参入してきたり、選手の姿が銀色のロボットのようになってしまうウル技を、3つ紹介するぞ。

### 選手の色変更

エキジビションのスパーリング以外のモードを選び、女性の声で選手が紹介される画面でCボタンユニット、Lトリガー、Rトリガー、Zトリガーのいずれかを押しておく。すると、選手のカラーがそれぞれ1P、2P、3P、4P用に変わる。

### メカ・レスラー登場

どのモードでもいいから50回以上の試合を行ったあと、エキジビションを選ぶ。そしてキャラ選択のあとの選手の紹介画面で、十字キーの下を押しておくと、選手の体が銀色のメタルモードになる。なお50回以上の試合は、コンピュータどうしの対戦やラーニングキャラを使って行った試合でもかまわない。



全身銀色のメタル選手。まるでロボットどうしの試合のようだ

### 挑戦者が増える

コンピュータキャラでの対戦や、ラーニングキャラでの試合も含めて、試合数が21回以上になったあと、IWGP選手権を始める。すると、現在までに行った試合数に応じて、左の表に示した選手（チーム）が新たな挑戦者として登場する。

また、グレート・ムタ、パワー・ウォリアー、スーパーストロングマシンの3選手は、IWGP選手権に出現したあと、プレイヤーのキャラとして使用できるようになるぞ。

| 通算試合回数 | IWGPに登場する選手 | IWGPタッグに登場するチーム |
|---|---|---|
| 21回以上 | グレート・ムタ | 蝶野・ムタ組 |
| 31回以上 | パワー・ウォリアー | 佐々木・パワー組 |
| 41回以上 | スーパーストロングマシン | 橋本・マシン組 |
| 51回以上 | メタル1号（大猷修） | タイガー・ライガー組 |
| 61回以上 | メタル5号（坂口征二） | 小川・メタル5号組 |
| 71回以上 | 小川直也 | メタル2号・メタル3号組 |
| 81回以上 | 獣神サンダー・ライガー | 藤波・メタル1号組 |
| 91回以上 | タイガーマスク | ライガー・メタル4号組 |
| 101回以上 | メタル2号（大谷晋二郎） | ランダムに選ばれたチーム |
| 111回以上 | メタル3号（金本浩二） | ランダムに選ばれたチーム |
| 121回以上 | メタル4号（エル・サムライ） | ランダムに選ばれたチーム |



©Trademark of Nintendo.©Rare.Diddy Kong,Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo・KEMCO／BOSS GAME STUDIOS,inc.・HUDSON SOFT／New Japan Pro-Wrestling

## みんなの伝言板

**実況パワフルプロ野球5** ニンテンドウ64で続編が発売されるなんて、すごくうれしい。コナミはニンテンドウ64を愛してくれている（岡山県／高坂裕美クン・19歳）。**ゲームボーイギャラリー2** キャラクタたちがマリオなので、とても楽しい。操作も簡単で、妹も喜んで遊んでいます（岐阜県／河合昭典クン・9歳）。**パワーリーグ64** テレビを見ているような迫力で、スゴイの一言です（埼玉県／中村隆クン・19歳）。




ニンテンドウ64

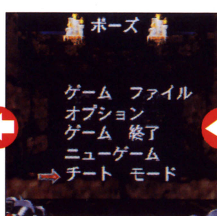
## チートモードで楽々プレイ

### ヘクセン

和歌山県／三浦誠クン

ゲーム中にスタートを押し、ポーズをかける。ここでCボタンユニットを使い、上、下、左、右と押すとチートモードの項目が出現するので、Aで選ぶ。裏技モード画面に切り換わったら、左の表のコマンドを入力しよう。すると、コマンドに応じた効果を裏技モードで選べるようになるのだ。なお、マップ選択以外の各コマンドは、併用することもできるぞ。

**ゲームのポーズ中にCボタンユニットを、上、下、左、右の順に押す**




ポーズメニューの一番下にチートモードの項目が出現するので、これを選ぼう

**裏技モード画面で、Cボタンユニットを使って左の表のコマンドを入力**

| 効果 | コマンド |
|---|---|
| 無敵モード | 左、右、下 |
| 障害物を通過 | 上20回、下 |
| マップ選択 | 左、左、右、右、下、上 |
| モンスター復活 | 下、上、左、左 |
| ライフ回復 | 左、上、下、下 |

| ライフ回復 | モンスター復活 | マップ選択 | 障害物を通過 | 無敵モード |
|---|---|---|---|---|
| 自分のライフポイントを完全に回復することができる | 自分の近くにいるモンスターを倒すことができる | 3Dスティックの左右で、好きなマップを選択できる | 壁や扉などをすり抜けて移動できるようになる | 敵からの攻撃を受けてもライフが減らないようになる |




ニンテンドウ64

## 完走しなくても優勝

### トップギア・ラリー

富山県／五十嵐啓太クン

メインメニューで、チャンピオンシップモードを新規に選ぶか、コントローラパックからシーズンデータをロードして、ゲームを始める。このとき自分の車は、何を選んでもかまわない。そしてレースが始まったら、十字キーの上、上、下、A、Cボタンユニットの下、十字キーの右の順にボタンを押す。すると、コマンドを入力した直後にレースが終了し、現在の自分の順位にかかわらず1位でゴールしたことになるのだ。これを使えば、楽々シーズン優勝できるぞ。




レースがスタートしたら、いつでもかまわないから左のコマンドを入力

**十字キーの上、上、下、A、Cボタンユニットの下、十字キーの右の順に押す**




なぜかレース終了。しかも、そのレースで優勝したことになっている




あっという間にシーズン優勝。でも、感激はちょっと少ないかな？




ニンテンドウ64

## ボスキャラ使用法

### デュアルヒーローズ

愛知県／奥野賢司クン

難易度をノーマル以上に設定して、ゲームをクリアしよう。すると、男性のキャラでクリアした場合は「GYN」、女性のキャラでクリアした場合は「RAY」をストーリーモード以外のモードで使えるようになる。また、「GYN」と「RAY」の2キャラが使える状態になったら、難易度をハードに設定して「ZORR」にパーフェクトで勝ち、ゲームをクリアしよう。すると、ストーリーモード以外のモードで「ZORR」が使えるようになるのだ。




難易度をノーマルかハードに設定して、ゲームをクリアしよう




すると、使用キャラに応じて「GYN」や「RAY」が使用可能になる



さらに、「ZORR」にパーフェクトで勝つと、「ZORR」も使えるようになる

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（022-213-7555）にお願い致します。

# 超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、キミの郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、そして技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。ちなみに同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグ～ンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・賞品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

### ●技のランクと賞金・賞品●

| | |
|---|---|
| 金コイン | 1万円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 銀コイン | 5千円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 銅コイン | 3千円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 木コイン | 千円分の図書券 |

### ハガキ

↓うら
- ゆうびんばんごう
- じゅうしょ
- なまえ（フリガナ）
- とし
- でんわばんごう
- 技の内容

↓おもて

50円
980-□□
仙台市青葉区一日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

### FAXの場合は24時間OK!

FAX番号 022-213-7535

# 木コイン

## ゲームボーイ
## ツインビー2連発
コナミGBコレクションVOL.2
長野県／正柳田紀雄クン

ソフトに収録された4本のゲームのうち、『ツインビーだ!!』をプレイするときに役に立つウル技だ。

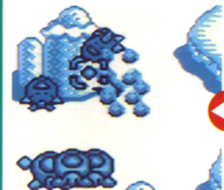
### 分身＋バリア装備

まず、雲の中のベルを15回撃って、分身のベルに変える。次に、このベルが画面に出ているうちに別のベルを5回撃って、バリアのベルにする。そのあとこの2つのベルを取ると、通常では同時に装備することができない分身とバリアの効果を、同時に付けることができるようになる。

### オプション装着

分身のベルを取ったあとポーズをかける。そして、十字ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐの順に押し、ポーズを解除する。すると、分身が『グラディウス』のオプションのように自機を追尾して動くようになる。

ポーズ中に上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐと入力


自機の左右に配置すれば、広範囲へ攻撃できるぞ

## ニンテンドウ64
## 選手がポーズをとる
ファミスタ64
宮崎県／村田淳一クン

試合後の新聞画面で、選手の写真にカーソルを合わせる。すると、カーソルがパックマンの形に変わる場所が何ヵ所かあるので、そこでAを押してみよう。選手がいろいろと楽しいリアクションをしてくれるぞ。


顔の上にカーソルを動かしてボタンを押すと…

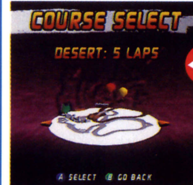

いやーん。選手が恥ずかしがっちゃったみたい

## ニンテンドウ64
## 周回数変更
トップ・ギアラリー
東京都／鈴木淳クン

アーケードモードを選んでゲームを始めたら、コース選択画面で十字キーの上か下を押す。すると、レースの周回数を1周から5周のあいだで、自由に設定できるようになるのだ。



アーケードモードを選んでゲームを始める



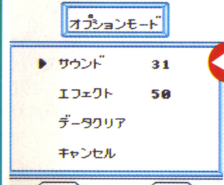
5周を選べばじっくり走り込めるぞ

## ゲームボーイ
## オプションモード
メダロット
宮城県／佐藤智弘クン

タイトル画面でセレクトを押しながらⒶを押すと、オプションモードが出現する。ここでは、ゲーム中のBGMや効果音を十字キーの左右で選んでⒶで聴いたり、セーブデータを消去したりすることができる。



画面が完全に表示されたらコマンドを入力



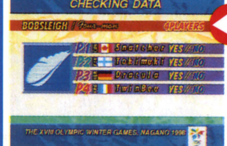
このウル技はカブトとクワガタどちらでもOKだ

## ニンテンドウ64
## 聞き覚えのある名前
ハイパーオリンピック イン ナガノ64
東京都／青木高志クン

どの競技でもかまわないから、ネーム入力画面で何も文字を入力しないまま「END」を選ぶ。すると、選手の名前にコナミのゲームやキャラクターの名前が、自動的につけられる。



名前には何も入力しないまま決定しよう



スナッチャーやときメモなど、コナミでおなじみの名前が勢ぞろいしたぞ

©Hexen Raven Software Corporation. All Rights Reserved. Id Software Code licensed for use in hexen／Id Software,Inc. All Rights Reserved. Published by Id Software,Inc. Distributed by GAME BANK Corporation, under Sublicense from GT Interactive SoftwareCorp. Hexen for N64 deveroped by Software Creations(Holdings) Limited for Id Software,Inc.・KEMCO／BOSS GAME STUDIOS,inc.・HUDSON SOFT・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.・㈱ナムコ・Imagineer Co.,Ltd.

# 気になるソフトの発売日はいつ!?
# 新作ソフトカレンダー

## カレンダーの見方

1月21日 ｜ スーパーファミマガ64DD ｜ TIM ｜ 9800円 ｜ 777
発売日 ｜ タイトル ｜ メーカー ｜ 価格 ｜ アンケート番号

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトル前に［64DD］とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のもの、［13色］とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のものです。●タイトル右側にある3ケタの番号はP82のアンケートに対応しています。●ニンテンドウパワー（書換サービス）の発売日はサービス開始の日付です。

## NINTENDO64

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | 番号 |
|---|---|---|---|---|
| 1月29日 | NBA IN THE ZONE'98 | コナミ | 6800円 | 001 |
| 30日 | シムシティ2000 | イマジニア | 6800円 | 002 |
| 2月27日 | ウエイン・グレツキー・3Dホッケー | ゲームバンク | 6800円 | 003 |
| 28日 | テン・エイティ スノーボーディング | 任天堂 | 6800円 | 004 |
| 3月上旬 | スペースダイナマイツ | ビック東海 | 6800円 | 005 |
| 19日 | 実況パワフルプロ野球5 | コナミ | 7800円 | 006 |
| 26日 | G.A.S.P!!～Fighters'NEXTream～ | コナミ | 6800円 | 007 |
| | 進め!対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町～（仮称） | コナミ | 6800円 | 008 |
| 下旬 | ロボレス | カルチャーブレーン | 6980円 | 009 |
| 未定 | エルテイル（仮称） | イマジニア | 6980円 | 010 |
| | キラッと解決! 64探偵団 | イマジニア | 6980円 | 011 |
| | スノースピーダー | イマジニア | 6980円 | 012 |
| | 忍たま乱太郎64 | カルチャーブレーン | 未定 | 013 |
| | スーパースピードレース64 | タイトー | 7800円 | 014 |
| | SONIC WINGS ASSAULT | ビデオシステム | 未定 | 015 |
| 4月下旬 | ゼルダの伝説　時のオカリナ | 任天堂 | 6800円 | 016 |
| 未定 | ファイティングカップ | イマジニア | 6800円 | 017 |
| | バンジョーとカズーイの大冒険 | 任天堂 | 6800円 | 018 |
| 6月未定 | F-ZERO X（仮称） | 任天堂 | 6800円 | 019 |
| | [64DD]ポケモンスタジアム | 任天堂 | 未定 | 020 |
| 7月未定 | NBA バスケットボール（仮称） | 任天堂 | 6800円 | 021 |
| | [64DD]マリオアーティスト タレントメーカー(仮称) | 任天堂 | 未定 | 022 |
| | [64DD]マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮称) | 任天堂 | 未定 | 023 |
| | [64DD]マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮称) | 任天堂 | 未定 | 024 |
| | おねがいモンスター（仮称） | ボトムアップ | 未定 | 025 |
| 発売日未定 | バイオテトリス（バイオパック同梱） | アムテックス | 未定 | 026 |
| | 超空間ナイター プロ野球キング2 | イマジニア | 6980円 | 027 |
| | 走れボクの馬（仮称） | カルチャーブレーン | 未定 | 028 |
| | キングヒル（仮称） | コトブキシステム（ケムコ） | 未定 | 029 |
| | 悪魔城ドラキュラ3D（仮称） | コナミ | 未定 | 030 |
| | 実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称） | コナミ | 未定 | 031 |
| | ハイブリッドヘブン | コナミ | 未定 | 032 |
| | パチンコ365日 | セタ | 6980円 | 033 |
| | 森田将棋64 | セタ | 9800円 | 034 |
| | レブ・リミット | セタ | 未定 | 035 |
| | Cu-On-Pa | T&Eソフト | 9800円 | 036 |
| | 超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称） | トミー | 未定 | 037 |
| | キャバリーバトル3000 | 日本システムサプライ | 未定 | 038 |
| | ウルトラドンキーコング（仮称） | 任天堂 | 未定 | 039 |
| | カービィ64（仮称） | 任天堂 | 未定 | 040 |
| | キャベツ（仮称） | 任天堂 | 未定 | 041 |
| | ゴルフ（仮称） | 任天堂 | 未定 | 042 |
| | コンカーズクエスト（仮称） | 任天堂 | 未定 | 043 |
| | [64DD]シムシティ64（仮称） | 任天堂 | 未定 | 044 |
| | ジャングル大帝レオ（仮称） | 任天堂 | 未定 | 045 |
| | [64DD]スーパーマリオ64 2（仮称） | 任天堂 | 未定 | 046 |
| | [64DD]スーパーマリオRPG2（仮称） | 任天堂 | 未定 | 047 |
| | [64DD]ゼルダの伝説 | 任天堂 | 未定 | 048 |
| | ピカチュウげんきでちゅう | 任天堂 | 未定 | 049 |
| | [64DD]ファイアーエムブレム64（仮称） | 任天堂 | 未定 | 050 |
| | [64DD]ポケモンスナップ | 任天堂 | 未定 | 051 |
| | ボディハーベスト（仮称） | 任天堂 | 未定 | 052 |
| | [64DD]マザー3（仮称） | 任天堂 | 未定 | 053 |
| | 金田一少年の事件簿（仮称） | ハドソン | 未定 | 054 |
| | ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え!～ | ハドソン | 未定 | 055 |
| | ラストレジオンUX（仮称） | ハドソン | 未定 | 056 |
| | Let's スマッシュ | ハドソン | 未定 | 057 |
| | スーパーロボットスピリッツ | バンプレスト | 7800円 | 058 |
| | ミッション・インポッシブル | ビクターインタラクティブソフトウエア（パック イン ソフト） | 未定 | 059 |
| | フライトシミュレーター（仮称） | ビデオシステム | 未定 | 060 |
| | レースゲーム（仮称） | ビデオシステム | 未定 | 061 |
| | エアボーダー64 | ヒューマン | 未定 | 062 |
| | トニックトラブル | UBIソフト | 未定 | 063 |

## スーパーファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | 番号 |
|---|---|---|---|---|
| 1月30日 | HEIWA Parlor! Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム | 日本テレネット | 5200円 | 201 |
| 3月19日 | 実況パワフルプロ野球BASIC'98（仮称） | コナミ | 5800円 | 202 |
| 発売日未定 | クーリースカンク | ヴィジット | 未定 | 203 |
| | ロックマン＆フォルテ | カプコン | 未定 | 204 |
| | ああっ女神さまっ（仮称） | KSS | 10800円 | 205 |

## ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | 番号 |
|---|---|---|---|---|
| 1月30日 | ニュー チェスマスター | アルトロン | 4500円 | 401 |
| | [13色]学研 慣用句・ことわざ210 | イマジニア | 1990円 | 402 |
| | [13色]学研 慣用句・ことわざ210 スペシャルエディション | イマジニア | 2980円 | 403 |
| | [13色]学研 四字熟語288 | イマジニア | 1990円 | 404 |
| | [13色]学研 四字熟語288 スペシャルエディション | イマジニア | 2980円 | 405 |
| 2月19日 | [13色]コナミGBコレクションVOL.3 | コナミ | 3980円 | 406 |
| 20日 | [13色]NAVY BLUE98 | ショウエイシステム | 3980円 | 407 |
| 27日 | [13色]ポケットキョロちゃん | トミー | 3980円 | 408 |
| 下旬 | [13色]ネクタリスGB（仮称） | ハドソン | 未定 | 409 |
| 未定 | [13色]中学入試に出た!要点ランク順 歴史マスターポイント512（仮称） | イマジニア | 未定 | 410 |
| | [13色]中学入試に出た!要点ランク順 歴史マスターポイント512 スペシャルエディション（仮称） | イマジニア | 2980円 | 411 |
| | [13色]山川 一問一答 世界史B用語問題集 | イマジニア | 2480円 | 412 |
| | [[13色]山川 一問一答 世界史B用語問題集スペシャルエディション | イマジニア | 2980円 | 413 |
| | [13色]ドンキーコングランド2 | 任天堂 | 3000円 | 414 |
| | [13色]ワリオランド2－盗まれた財宝－ | 任天堂 | 3000円 | 415 |
| 3月6日 | [13色]もんすたあ★レース | 光栄 | 3980円 | 416 |
| | [13色]頭文字D外伝 | 講談社 | 3980円 | 417 |
| 13日 | [13色]ポケットラブ2 | キッド | 4800円 | 418 |
| | [13色]ポケットラブ2（CD付） | キッド | 5800円 | 419 |
| 19日 | [13色]コナミGBコレクションVOL.4 | コナミ | 3980円 | 420 |
| 20日 | [13色]Z会〈例文で覚える〉中学英単語1132 | イマジニア | 2480円 | 420 |
| | [13色]Z会〈例文で覚える〉中学英単語1132 スペシャルエディション | イマジニア | 2980円 | 421 |
| | [13色]パワプロGB | コナミ | 3980円 | 422 |
| 26日 | [13色]カンヅメモンスター | アイマックス | 4500円 | 423 |
| | [13色]ゴッドメディスン復刻版 | コナミ | 3980円 | 424 |
| 下旬 | [13色]ポケットモンスター 金 | 任天堂 | 3500円 | 425 |
| | [13色]ポケットモンスター 銀 | 任天堂 | 3500円 | 426 |

## ゲーム別さくいん

**●NINTENDO64**

F-ZERO X(仮称)……28
NBA IN THE ZONE'98……46,85
G.A.S.P!!～Fighters'NEXTream～……90
カメレオン・ツイスト……60
実況パワフルプロ野球4……12
実況パワフルプロ野球5……6
シムシティ2000……56,85
新日本プロレス闘魂炎導～BRAVE SPIRITS～…95
スーパーロボットスピリッツ……14
進め！対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町～…90
ゼルダの伝説 時のオカリナ……24
超空間ナイター プロ野球キング2……86
ディディーコングレーシング……94,95
デュアルヒーローズ……96
テン・エイティ スノーボーディング……30
トップギア・ラリー……61,94,96,97
ハイパーオリンピック イン ナガノ64…54,97
飛龍の拳ツイン……51
ファミスタ64……97
ヘクセン……96
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～…88
ヨッシーストーリー……36,92,93
64大相撲……58

**●スーパーファミコン**

実況パワフルプロ野球BASIC'98(仮称)……11
HEIWA Parlor!Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム…85
爆球連発!!スーパービーダマン……95
ロックマン＆フォルテ……91

**●ゲームボーイ**

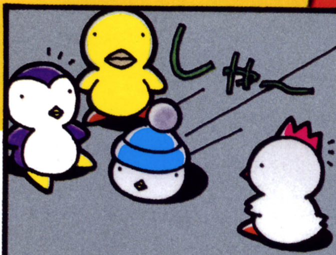
[13色] 頭文字D外伝……69
[13色] ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち……65
[13色] コナミGBコレクションVOL.2……97
[13色] コナミGBコレクションVOL.3…68,85
[13色] ドラえもんカート(仮称)……69
[13色] ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～……20
ニューチェスマスター……85
[13色] 牧場物語GB……66
[13色] ポケットモンスター……62
[13色] ミニ四駆 Let's&Go!! オールスターバトルMAX(仮称)……69
[13色] メダロット……97

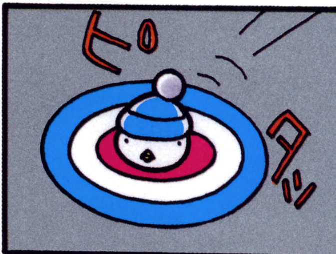
**●ニンテンドウパワー**

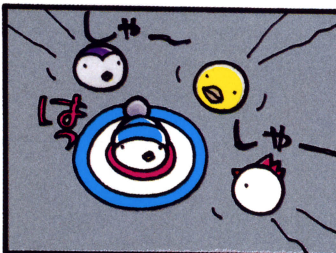
カービィのきらきらきっず……35
スーパーファミリーゲレンデ……35

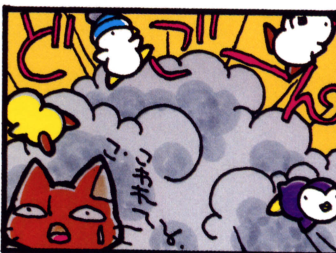

# ぺもぺも

by うっちー





| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | [13色]ミニ四駆 Let's＆Go!! オールスターバトルMAX(仮称) | アスキー | 4800円 | 427 |
| | [13色]ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～ | エニックス | 4900円 | 428 |
| | [13色]熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル | タカラ | 3980円 | 429 |
| | [13色]ゲームボーイウォーズ2 | ハドソン | 未定 | 430 |
| 4月未定 | [13色]飛龍の拳ツインGB | カルチャーブレーン | 未定 | 431 |
| | [13色]麻雀伝説「兵」 | カルチャーブレーン | 3980円 | 432 |
| | [13色]ディノブリーダー2 | J・ウイング | 4800円 | 433 |
| 5月未定 | [13色]日刊べるとも倶楽部 | アイマックス | 4500円 | 434 |
| | [13色]あにまるぶりーだー2 | J・ウイング | 4800円 | 435 |
| | [13色]海のぬし釣り2 | ビクターインタラクティブソフトウェア (パックインソフト) | 4800円 | 436 |
| 発売日未定 | [13色]ドラえもんカート(仮称) | エポック社 | 3980円 | 437 |
| | [13色]シェラザード外伝 | カルチャーブレーン | 3980円 | 438 |
| | [13色]飛龍の拳コレクションGB | カルチャーブレーン | 未定 | 439 |
| | [13色]パズルボブルGB | タイトー | 3500円 | 440 |
| | [13色]大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン | ハドソン | 未定 | 441 |

## ゲーム機本体・周辺機器

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1月30日 | スーパーゲームボーイ2 | 任天堂 | 5800円 |
| 下旬 | ゲームボーイポケット通信ケーブル | 任天堂 | 1500円 |
| 2月14日 | スーパーファミコンJr. | 任天堂 | 7800円 |
| 21日 | ポケットカメラ | 任天堂 | 5500円 |
| | ポケットプリンタ | 任天堂 | 5800円 |
| 6月未定 | NINTENDO64ディスクドライブ | 任天堂 | 未定 |
| | 64GBパック | 任天堂 | 未定 |
| 7月未定 | キャプチャーカセット(仮称) | 任天堂 | 未定 |
| | NINTENDO64マウス | 任天堂 | 未定 |
| 10月未定 | ふぉとぴー | 任天堂 | 未定 |

## ニンテンドウパワー

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2月1日 | スーパーファミリーゲレンデ | ナムコ | 3000円 | 501 |
| | カービィのきらきらきっず | 任天堂 | 3000円 | 502 |

## 次号予告!!

**98年4月号の発売日は 2月21日(土)**

**ファミマガ64のNEWキャラクタ「あさりど」が暴れまくる4月号の目玉は3号連続特集の『パワプロ5』！ 発売直前徹底検証の『1080°スノーボーディング』、『ゼルダの伝説』と注目作が目白押しだ。「東京ゲームショウ'98 春」の最新情報にも注目!!**


## STAFF

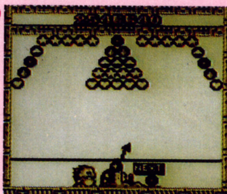
〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長代行／藤岡浩 ●編集委員／曽根丈詞・村田憲生 〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・中谷至 〔仙台〕大石美智子・中鉢ゆき子 ●アシスタント／〔東京〕種市真澄 〔仙台〕刈屋幸治・千葉和之 〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛 ●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明 ●アシスタント／羽迫新一 〈情報統括部〉●プロデューサー／福成雅英 ●スタッフ／池田菜採 石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・篠崎昌三 杉村知顕・高橋一義 豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・千葉友浩・堀口陽平 〈NCC〉●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／五十嵐紗織・岩田麻記子・大内隆・工藤一樹・佐々木真也・森田智子・山内恵美 〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD／池田伊知郎（クリエイティブレイ） ●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／高島一仁・松村浩次・吉田英央 ●デザイン／有限会社クリエイティブレイ ●イラスト／熊谷智子 ●フィニッシュデザイン／株式会社トッパンフォトタイプアート・株式会社日創 ●印刷／凸版印刷株式会社


## はみだし早耳情報

●任天堂が、以前から本誌の記事などでタイトルが出ていた、N64の育成シミュレーション『キャベツ(仮称)』を正式にリリースした。
●マリーガルプロジェクトの一つとして、N64でシミュレーション『動物番長(仮称)』が制作中。『ジャングルパーク』の松本弦人氏率いるサルブルネイが制作を手掛けており、「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」の3つが作品のキーワードだという。
●ボトムアップより、N64で育成シミュレーション『おねがいモンスター(仮称)』が登場。
●コナミから、GBでRPG『ゴッドメディスン復刻版』が発売される。
●J・ウイングがGBで、2つのシミュレーション『あにまるぶりーだー2』と『ディノブリーダー2』を発表した。
●タイトーからGBで、業務用からの移植となるパズルゲーム『パズルボブルGB』が登場。
●ハドソンは、GBで人気シミュレーションの続編『ゲームボーイウォーズ2』を発表。

**動物番長(仮)**

●個性がキラリと光る『動物番長(仮称)』



●3つのモードが楽しめる『パズルボブルGB』


©SaruBurunei.Co.,Ltd.(Marigul)・TAITO CORP. Developped by Probe ※画面は開発中のものです。




リンピック・競技ゲーム。

が、スピード感が、会場が、背景が、長野オリンピックを体験できるほどリアル！スキド、カーリングまでもが早くもゲームに。PS版全13種目・N64版全12種目が簡単・世界新記録に挑むか？金メダルを競い合うか？この冬、お茶の間がナガノになる。

好評発売中　6,800円▶



●商品に関するお問い合わせは●お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573 営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00／午後1:00～5:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

最新情報はコナミテレホンサービス（毎月第2・4月曜日内容一新） 東京：03-3436-2277 大阪：06-455-0477

※上記の定価はメーカー希望小売価格（税別）

および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO



© 1997 KONAMI




# 我が家が、ナガノ。







アーケード版も登場。ゲームセンターでも、
「ハイパーオリンピック イン ナガノ」で盛り上がろう!







PlayStation

PS版震えるコントローラ
Dual Shock対応
デュアルショック

""マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

## その気になるぞ、本格オ

長野オリンピックが、ゲームになって新登場!フルポリゴン採用だから選手の動き
ー、ジャンプなどおなじみの競技はもちろん、今大会からの正式種目、スノーボー
シンプルな操作で楽しめる「ハイパーオリンピック イン ナガノ」。さあ君は、

◀好評発売中　5,800円

コナミ株式会社 (NAOC L-395)
北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社/大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社
四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

1998 3月号
ファミマガ NINTENDO 64
平成10年3月1日発行
第14巻第3号(通巻276号)
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613

Nintendo



# ゲームボーイと通信プレイ。




今度のスーパーゲームボーイ2は、
ゲームボーイソフトがカラーで楽しめて、
さらにゲームボーイと通信プレイができます。

Super GAME BOY® 2
スーパーゲームボーイ® 2

1998年1月30日(金)発売予定
メーカー希望小売価格5,800円(税別)



- スーパーゲームボーイ2は、ゲームボーイ用ソフトをスーパーファミコンで使用するためのスーパーファミコン用周辺機器です。
- 通信ケーブルは別売です。

任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
インターネットのホームページ「http://www.nintendo.co.jp」
©1995,1996 Nintendo/Creatures/GAME FREAK ©1998 Nintendo スーパーゲームボーイ、スーパーファミコン、ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

特別定価590円
本体562円
雑誌 17775−03 © TOKUMA SHOTEN CO.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1117775030596



1998 3月号

# ファミマガ NINTENDO 64

新春特報 実況パワプロ大特集

総力取材 スパロボS

株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

Tim